ARMORED CORE

CREST ind.

アーマード・コア

EXTRA GARAGE VOL.3

フリーダム・ワークス

アーマード・コア EXTRA GARAGE III FREEDOM WORKS

100年近く続いたアリーナの歴史は地球暦260年の末に終わった。今回はすでに過去となった、レイヴンズアークやグローバルコーテックスの時代のレイヴンと、彼らの友、ACについて特集する。

History of ARENA …… 1
CLOSE UP:A LEGEND　NINE BALL …… 2
CLOSE UP:PAST RAVEN　GLOBAL CORTEX …… 4
CLOSE UP:CURRENT RAVEN　RAVENS' ARK …… 6

Works of RAVEN　職業としてのレイヴン …… 8

Theory of "AC" purchase　AC購入論 …… 12

STRENGTHENING OPERATION　強化人間への道 …… 14

Emblem tells...
エンブレムが未来を決める!?　エンブレムデザイナーの確かな眼力 …… 16

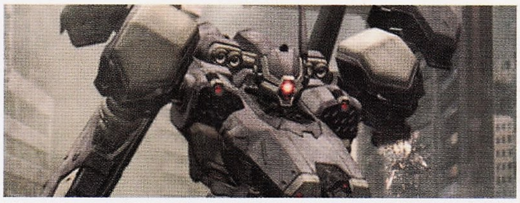
RAVENS' update …… 18

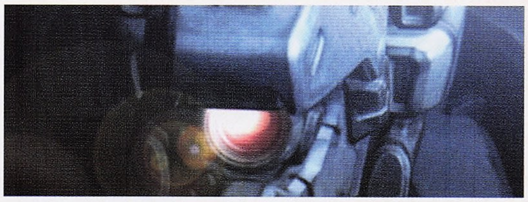
Pick up ARENA RANKERS　アリーナランカー大紹介 …… 19
エース …… 20
フライングフィックス …… 21
クライゼン …… 22
ストラスボルグ …… 23
ジノーヴィー …… 24
プリンシバル …… 25
H/O/Z …… 26
ローナー・コーナー …… 27

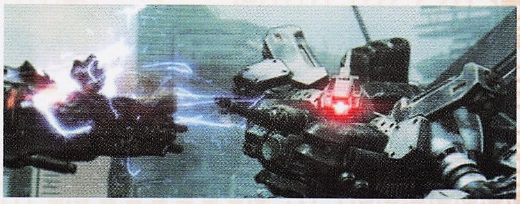
RAVEN in VR ARENA
新しいアリーナの挑戦 …… 28



History of ARENA









強いものは格好いい。それが速くて大きければなおさらで、ぴかぴかに磨かれていれば最高だ。アリーナの主役といえばACである。グローバルコーテックスの時代から連綿と続くACカスタムは時代とともに洗練され、やがてパイロットであるレイヴンの魂を外部に表現する芸術となっていく。ここでは歴代アリーナランカーの操ったACをご覧いただきたい。

History of ARENA
Works of RAVEN
Theory of "AC" purchase
STRENGTHENING OPERATION
Emblem tells...
RAVENS' update
Pick up ARENA RANKERS
RAVEN in VR ARENA

伝説の存在　ナインボール

ナインボール。それは、実在も不確かなレイヴンの伝説である。グローバルコーテックスの初期に活躍したと言われ人々の間で多くの噂が囁かれているが、一切の記録は残っていない。いわゆる都市伝説のようなものと言えば理解しやすいだろうか。

その伝説によると、ナインボールとは機体名であり、レイヴンの名ではない。ナインボールという名はどの噂にも共通しているのだが、それを操るレイヴンは噂によって2種類に分かれるため、ナインボールはレイヴンの名ではなく機体名で呼ばれるのだ。2種類の噂のうち片方は、ナインボールのレイヴンがハスラーワンと呼ばれる凄腕だと伝える。もう片方は、これは完全に眉唾ものだが、ナインボールは自らの意志を持って動いており、それを操るレイヴンなどいないというものだ。

ナインボールの逸話にはこのように尾ひれが着いて真実味に欠けるものもあるが、どの話にも共通する特徴がある。ひとつは真紅の機体であること、そしてもうひとつが凄まじい強さを持つということだ。

そしてその条件に合致する機体がつい最近レイヴンに目撃された。ここでは、撮影されたその機体の映像を掲載する。はたしてこの機体はナインボールの伝説と関係があるのだろうか。この外見がいかにも伝説のナインボールを想起させるため、目撃したレイヴンたちは、早くもこの機体をナインボールと呼んでいる。



CLOSE UP:A LEGEND

NINE BALL

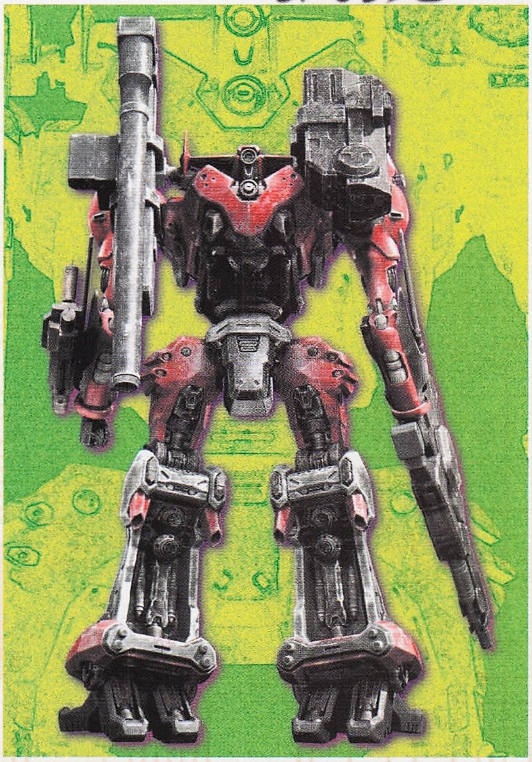
真紅の悪魔が世界を揺るがす





ナインボールが目撃されたのは、レイヴンズアークとは別に、正体不明の組織が開催していたアリーナにおいてである。正確にはそのアリーナに付随する演習プログラムで、敵ACとの1対1での戦闘を行なう演習プログラムを最後までクリアすると、ナインボールとの対戦となったらしい。

伝説は再び闇の中へ



対戦したレイヴンによると、ナインボールの見た目は、ここにある映像の通り通常のACと変わることはなかったという。しかし、その耐久力はACの枠を大きく超えるものであり、そのキャノンの連射性能も、流通している武器の性能では考えられないものだったという。

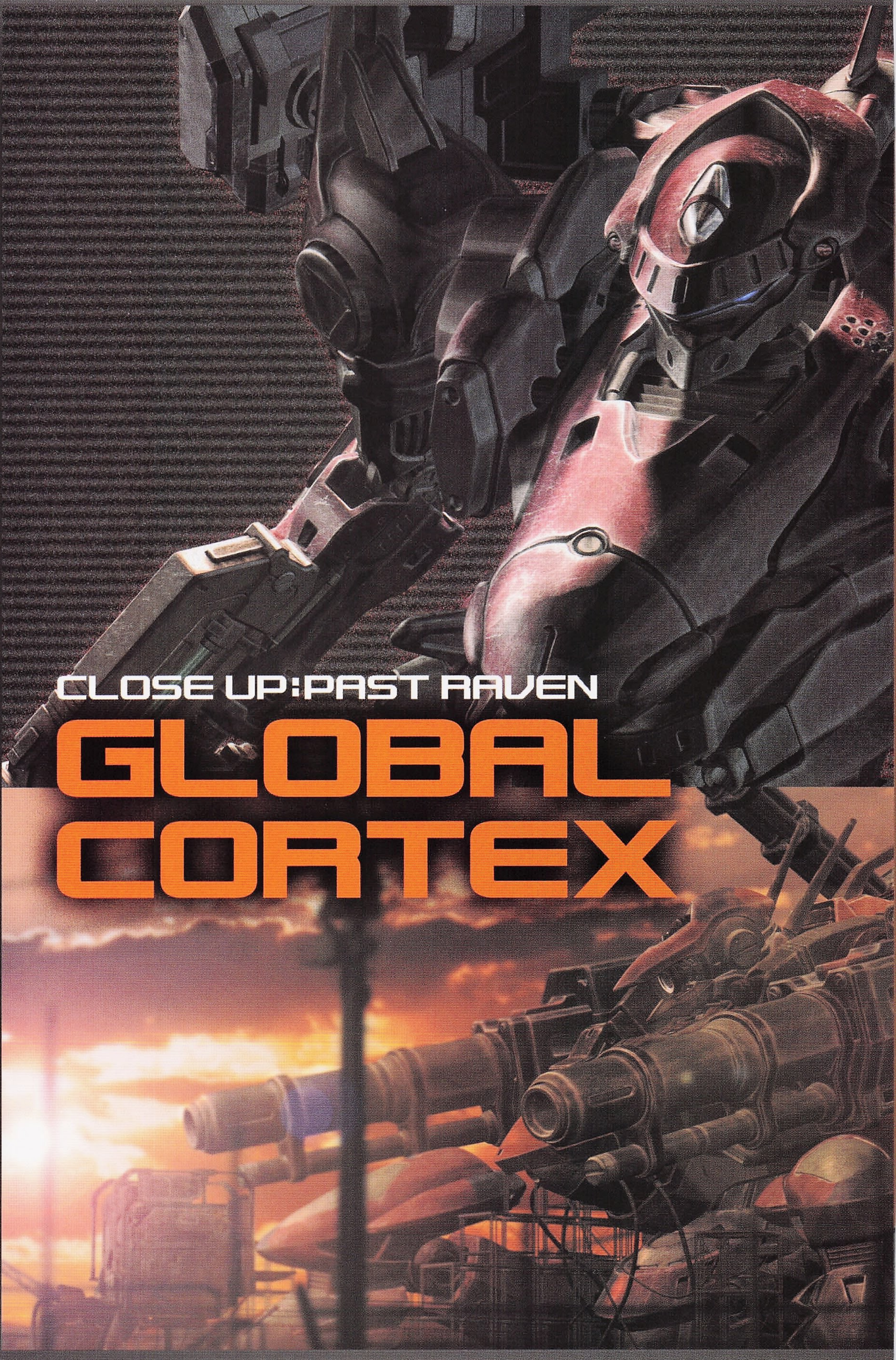
アリーナを開催していた組織は、特攻兵器の襲来によって闇に消えてしまった。その組織の目的はレイヴンの力を試し、その力をさらに引き出すことだったように思えるが、真実は分からない。果たして肩に9のエンブレムを刻んだこの機体が何者だったのか、それも永遠に不明のままである。

ナインボールその戦術

ここではナインボールと対戦したレイヴンの証言を元に、その戦術について解説する。

ナインボールの装備はグレネードキャノンのCR-WB78GLや小型ミサイルのMAGORAGA、リニアライフルのCR-WR93RLに見えたが、それは外装だけで、中身はまるで別物だったようだ。特に3連射が可能なリニアライフルは強力で、空中を飛び回りながらこのリニアライフルやグレネードを連射するのがナインボールの基本戦術だったという。

また、ナインボールはその機体についても外装と中身はまったくの別物だったようで、映像から判断できるパーツ構成では考えられない機動性を持っていた。特にブースタの性能が飛びぬけており、空中での速度には眼を見張るものがあったという。そのため、サイトに捕捉しづらく、その耐久力と相まって撃破は非常に困難だったようだ。



CLOSE UP:PAST RAVEN

GLOBAL CORTEX

人類の守護者から傭兵管理組織へ

グローバルコーテックスは、もともとはレイヤード初期の時代に管理者の作った治安維持組織であった。大破壊後の移住が始まったばかりの頃、レイヤードには多くの人間が集まり混乱を起こしていた。その混乱から発生する事故や騒動を素早く収めることが、グローバルコーテックスの使命であった。そして彼らは同時に大破壊の影響がレイヤード内に及ばないように、自動兵器の侵入を防ぐ人類の守護者という役目も持っていた。

初期の混乱が収まると、管理者はレイヤードの運営の一部を人間の手に任せるようになる。グローバルコーテックスも管理者の手を離れ傭兵の管理企業となった。そして数十年の時が流れ、ACが誕生すると、ACパイロットを専門とする傭兵が誕生する。彼らはレイヤード内で激化の一途を辿っていた企業間の争いに参加し、活躍するようになった。やがて企業は直接的にぶつかり合うことなく、互いにグローバルコーテックスのACパイロットを雇って争うようになる。このことが激化していた企業間の争いを抑制する意味を持ち、大規模な紛争は起こらなくなっていった。

そのうち圧倒的な力を振るうACパイロットたちは、大破壊前に死を司った神の鳥の名を以って呼ばれるようになる。こうして人類の守護者を出発点としたグローバルコーテックスは、レイヴンたちの群れ集う傭兵管理組織となった。



地上復帰を阻む狂った管理者を倒した英雄

過去に強かったレイヴンは伝説化され、過大評価される。もしかして現在のレイヴンよりも強いのではないか、と。戦績は対戦相手により変わる。だから過去に無敗のままアリーナのチャンピオンとなったエースが現在のアリーナでも無敵かと言うと、一概にそうは言えない。しかし、人々は現在のアリーナでも連戦連勝するエースを夢想する。

特に最後期のグローバルコーテックスに所属したレイヴンは、狂った管理者を倒し地上を開放した英雄として評価が高い。しかし、実際に管理者を倒したのが誰かは判然としない。このページに掲載しているのは、そんなレイヤード最後期のレイヴンが操るACである。もしかしたらこの中に、管理者を倒したレイヴンがいるかもしれない……。

グローバルコーテックスとアリーナ

この世界にアリーナを誕生させたのはグローバルコーテックスである。

大破壊後、人類がレイヤードでの生活を始めた頃、受動的な娯楽は廃れた時期があった。音楽にしろコミックにしろ、映像プログラムにしろ、作り手も機材も大破壊によりまともに残らなかったのだ。残った娯楽はスポーツくらいである。僅かな用具で遊べるこの娯楽は若年層を中心に浸透し、長くレイヤードでの生活に溶け込んだ。

やがてレイヤードでの生活も落ち着き、豊かになってくると、スポーツは"やるもの"というより"観戦するもの"という趣が強くなってくる。そして市民は変わらぬレイヤードでの日常から抜け出す刺激をスポーツに求めるようになり、さまざまなスポーツが生まれていった。そのなかでも一部のセレブリティのための贅沢な娯楽へと発展していったものがアリーナであった。

元々、グローバルコーテックスは傭兵であるレイヴンのイメージ向上と宣伝、登録制度によるレイヴン管理を目的としてアリーナを作った。そのため当初は営利的な期待はあまりしておらず、規模も小さかったようだ。しかし、関連企業の重役やその家族などレイヤードにおける資産家を、営業活動の一環としてアリーナへ招待したことをきっかけに、アリーナは姿を変えて行く。

高度な技術を用いた戦闘マシンであるACが本気でぶつかり合い、時には華麗に、またある時には無骨に戦う様子は、それまでのあらゆる贅沢な遊びに飽きて退屈を持て余していた富裕層の心を奪うには十分であったのだ。

いつしかアリーナは、富裕層の社交場となり、高級な賭博場となり、アリーナへの出入りそれ自体がステイタスとなっていった。

やがて人類が地上に解放され、グローバルコーテックスがその役目を終えた後も、アリーナの人気は衰えず、形を変えてレイヴンズアークへと引き継がれていく。

新時代のレイヴン管理

グローバルコーテックスの時代のレイヴンは、すべてが管理者によって管理されていたレイヤードの中で、己の腕のみを頼りに束縛を受けぬ自由な生き方をしていた。しかし、時代が変わればレイヴンのありようも変わる。グローバルコーテックスから傭兵の管理を引き継いだレイヴンズアークの元で働くレイヴンには、様々な制限が掛けられることになった。

しかしこれはある意味当然のことである。レイヤードに住んでいた時代ならばレイヴンがどれだけ反社会的な行動を取ろうとも、圧倒的な力を持っていた管理者がその頭を押さえることができた。しかし、人類が地上に解放されてからは、企業軍に匹敵する戦力を持つ彼らが好きに動いていては社会の秩序が保たれない。そのためレイヴンズアークは、厳しい誓約でレイヴンの自由を縛ったのである。

ただしレイヴンが自分の腕で生きていることは昔もいまも変わりがないし、彼らの実力が落ちた訳ではないことは、現代に生きるレイヴンの名誉のために付記しておこう。

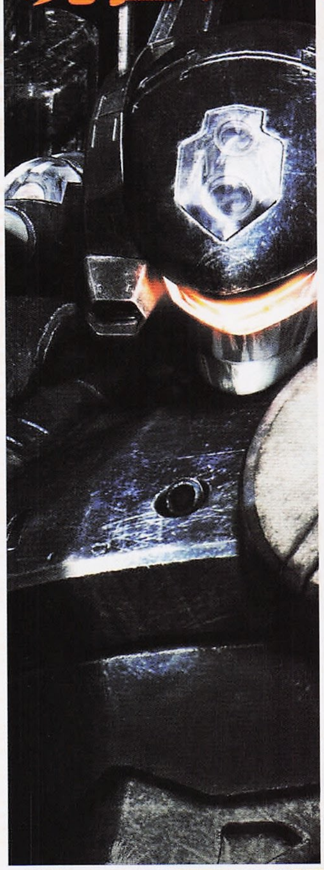
そして半年前に、この新しい傭兵管理組織も特攻兵器の襲来によって崩壊の憂き目を見た。時代が変わればありようも変わる。これからのレイヴンはどんなありようを私たちに見せてくれるのだろうか。



CLOSE UP:CURRENT RAVEN

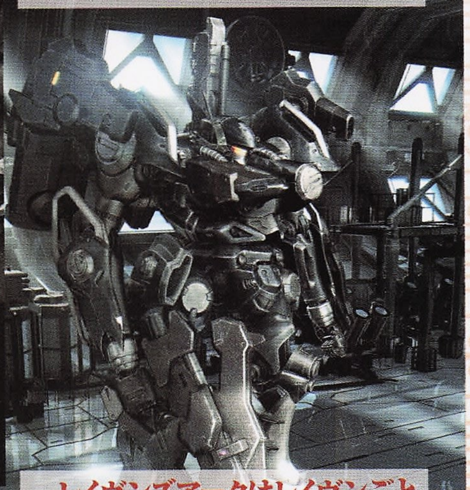
RAVENS' ARK

現在のレイヴンを生み出した組織





現在のレイヴンは、ほとんどが元レイヴンズアーク所属のレイヴンである。特攻兵器との死闘を潜り抜けた現在のレイヴンは、歴代のレイヴンのなかでも高い実力を持っている。その実力の基礎を作ったのはレイヴンズアークである。





レイヴンズアークはレイヴンごとにオペレータをつけ、ミッション中リアルタイムに支援を行なった。そして同時にオペレータたちはレイヴンのミッション中の行動を監視し、法則に従って採点を行なった。その採点はレイヴンポイントとして還元され、このポイントを溜めればレイヴンはより危険で報酬の多い仕事を受けられるようになった。そのためレイヴンは標的のみをより早く正確に攻撃する、レイヴンポイントを効率よく稼げる操縦テクニックを修得していったのである。

レイヴンズ・アークとアリーナ

レイヴンズアークはレイヴンポイントと契約によりレイヴンを管理した。そのため、アリーナでのランキングでレイヴンの実力を測っていたグローバルコーテックスとは異なり、アリーナでのレイヴンの管理を必要とはしていなかった。しかしアリーナはレイヤードにおいて、すでに地位ある人々に厚く支持されていたため、レイヴンズアークはアリーナの存続を決定する。

レイヴンズアークはアリーナの順位付けにおいてもレイヴンポイント制を採用した。つまり、レイヴンポイントを最も多く持つレイヴンがランキングで1位になるのである。アリーナでの戦いに勝利すれば、多額の賞金とレイヴンポイントを取得する。この方式ならば、依頼に応じてさまざまな目的を果たすミッションと、1対1で戦うアリーナの両方で総合的にレイヴンの実力を評価できる。しかし、この方法にはアリーナでの戦績が悪いレイヴンが戦績の良いレイヴンよりも上位にランキングされるという問題もあり、不満を持つアリーナファンもいたようだ。何しろアリーナを観戦するファンにとっては、ミッション中のレイヴンなど見ようがないし、ミッションの内容やその結果すら知る方法はないのである。

それでもやはりランカーは人気があったし、アリーナ自体の魅力が衰えた訳ではなく、相変わらずアリーナの観客が減るようなことはなかった。レイヴンズアークの主催するアリーナで評価されていたのは、そのマッチメイクの巧みさである。従来のアリーナではランキングはレイヴンの格を表わす指標であったため、ランキングが離れた者同士の試合は行なわれなかった。しかし、レイヴンズアークのランキングでは30位のランカーがチャンピオンに勝ったらチャンピオンになるというものではないため、少々ランキングの離れた無茶な対戦でも、人気が出そうな組み合わせのマッチメイクが頻繁に行なわれた。

そんななか、レイヴンズアークのランカーには多くのヒーローが生まれた。王者のなかの王者ジノーヴィー、フロートの雄プリンシバル、剣豪TATARAなどが記憶に新しい。しかし、そのヒーローたちの一部はいまアライアンスとバーテックスというふたつの陣営に分かれ、殺しあっている。これは非常に悲しむべき事態だ。早く争いが終わり、レイヴンたちが純粋なアリーナの選手となる日が来ることを強く希望する。

History of ARENA
Works of RAVEN
Theory of "AC" purchase
STRENGTHENING OPERATION
Emblem tells...
RAVENS' update
Pick up ARENA RANKERS
RAVEN in VR ARENA

Works of RAVEN

職業としてのレイヴン

レイヴンは職業であり、定められたルールに従って仕事を遂行する。ここでは職業としてのレイヴンの"仕事"について見ていきたい。

レイヴンはグローバルコーテックス、レイヴンズアークという傭兵管理組織に仲介され、企業に雇われていた。レイヴンの任務はレイヴンを雇った企業の思惑次第で、無限にパターンがある。しかし、レイヴンがACという戦力を持ち、傭兵という立場を取る以上、その方向性は限られてくる。わざわざレイヴンを雇って、雨漏りの修理をやらせる企業はないということだ。

レイヴンの仕事は大きく分けると襲撃と防衛、そして調査・実験の3つに分けられる。物騒な話になるが、襲撃とは要人の暗殺、研究所の破壊などのオフェンシブな任務である。逆に防衛は襲撃の対象となる要人や施設を守るディフェンシブな任務となる。この襲撃とそれに対する防衛の両方がレイヴンに依頼され、レイヴン対レイヴンという構図になることも珍しくなかった。これこそが、レイヴンが企業の代理戦争をしていると言われたゆえんである。こうなった場合でも、レイヴン同士だからといって彼らは一切手加減をしない。手を抜けば屍をさらすのは自分なのだ。レイヴン対レイヴンという点ではアリーナと同じだが、その意味するところはまったく違う。むしろアリーナでの華々しい活躍よりも、こちらの方が、レイヴンの本質により近いと言えるだろう。

調査・実験の任務は、襲撃や防衛に比べてもう少し穏やかである。しかし、レイヴンを雇うだけあって調査も戦闘が起きる可能性が高いものであったり、実験も実弾の新型ミサイルを避けるような過酷なものが多かった。彼らレイヴンにとって、任務とは常に命がけで行なわれるものであった。

レイヴンの仕事

レイヴンの仕事のなかで私たちが目にするのは唯一アリーナのみである。しかしレイヴンにとってアリーナとは仕事のなかのひとつであり、どちらかというと補助的な仕事の意味合いが強い。レイヴンの本業はあくまでも企業の依頼を受けて、それを果たす傭兵業なのである。本文中でより彼らの本質に近いと述べたのはそういう意味である。

その他の仕事

右に挙げている襲撃、防衛、調査・実験の他に、レイヴンの仕事と言えばアリーナでの戦闘が挙げられる。

レイヴンには2種類の考えを持つものがいる。アリーナでの稼ぎをメインの収入源のひとつと考えている者と、アリーナにできるだけ参加したくないと思っている者だ。後者は、いつ戦場で出会うか分からない相手に自分の手の内を見せるのはデメリットでしかないと感じている。

■襲撃



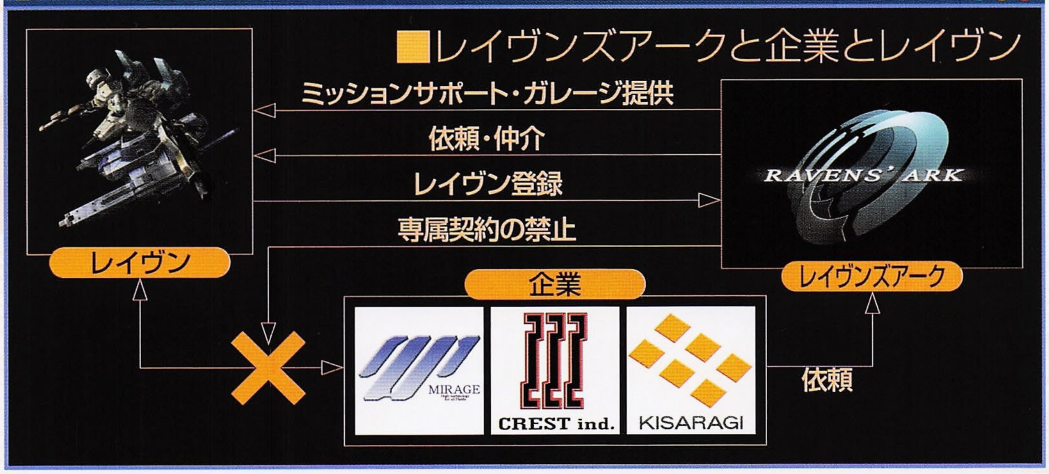
対象物の襲撃。対象の重要性が低ければ、ガードメカや固定砲台の排除だけでよいが、重要性が高くなるほどMTやACを相手にする可能性が高まる。最重要な施設には、レイヴンのなかでも凄腕が配置されていた。

■防衛



対象物の防衛任務。仮に重要施設を防衛しようとする場合、数に物を言わせる多数の敵を相手にすることが多い。そのため防衛任務には、防衛する重要施設を傷つけずに多数の敵を倒す、高い技量が必要とされた。

■レイヴンズアークと企業とレイヴン

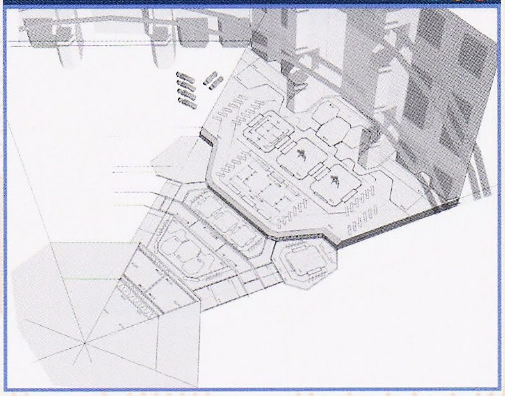


上の図はレイヴンズアーク、企業、レイヴンのそれぞれの関係である。図を見るとレイヴンとレイヴンズアーク、レイヴンズアークと企業はそれぞれ繋がっているが、レイヴンと企業の直接的な繋がりは、レイヴンズアークが遮断しているのが分かる。これは大きな力を持つレイヴンは、どれか一社の企業に肩入れするのではなく、中立を守り、企業に関係なく契約した任務の遂行にのみ邁進すべきだ、という理念による。それに加え、企業とレイヴンが個人的な契約を交わしてしまったら、レイヴンズアークが得るはずの仲介料が発生しなくなるという事情もあっただろう。

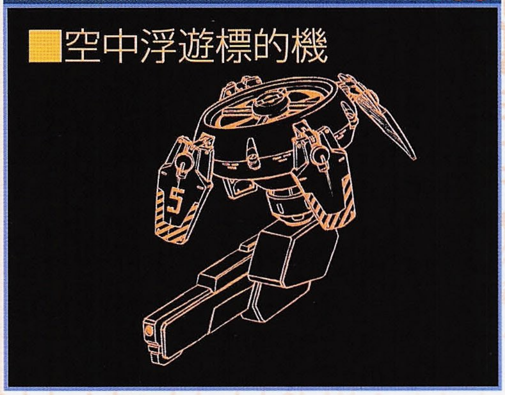
しかし、企業にとっては有能なレイヴンは味方に付けておきたいと思いこそすれ、敵に回って欲しいなどとは思わない。そのため企業はレイヴンズアークを完全にその傘下に収めようとして近づいた。そして気高い理念を掲げていたはずのレイヴンズアークの上層部もまた、さらなる権力を求めて企業とより親密な関係を築こうとした。

この時、企業側の尖兵として多くのレイヴンを取り込んだのが当時頭角を現わしていたアリーナランカー、エヴァンジェである。逆に企業に近づく上層部を糾弾し、組織の改変を行なったのが古くから活躍するランカーのジャック・Oであった。このふたりの因縁は、特攻兵器の襲来でジャック・Oが行方不明になったことから決着が着いたと思われていた。その後、エヴァンジェはアライアンス戦術部隊のリーダーに就任し、同組織の中心的な人物として躍進を続ける。しかし、行方不明だったジャック・Oは武装組織バーテックスを率いて再び姿を現わし、アライアンスに反旗を翻した。アライアンス戦術部隊とバーテックス、それぞれのレイヴンを率いるふたりの因縁は、いまや世界の行く末を決める争いとなっている。

■トレーニング施設



■空中浮遊標的機



レイヴンズアークと企業とレイヴン

企業はレイヴンズアークに対して仕事を依頼。レイヴンズアークはレイヴンに対して仕事の仲介をするとともに、ミッション中のサポートやガレージの提供などを行なう。レイヴンは依頼を受けて任務をこなす。これがレイヴンズアークと企業、レイヴンの関係である。レイヴンはレイヴンズアークに登録して認められなければレイヴンになれない。レイヴンが企業に対して中立を守っていられるのは、すべてこのレイヴンズアークのお陰だが、レイヴンズアークも一度裏で企業と繋がろうとし、レイヴンであるジャック・Oに糾弾され、組織の改変を行なったことがある。その直後、レイヴンズアークは特攻兵器の襲来による混乱のなかでレイヴンの数を大幅に減らし、消滅してしまった。

アライアンスとバーテックス

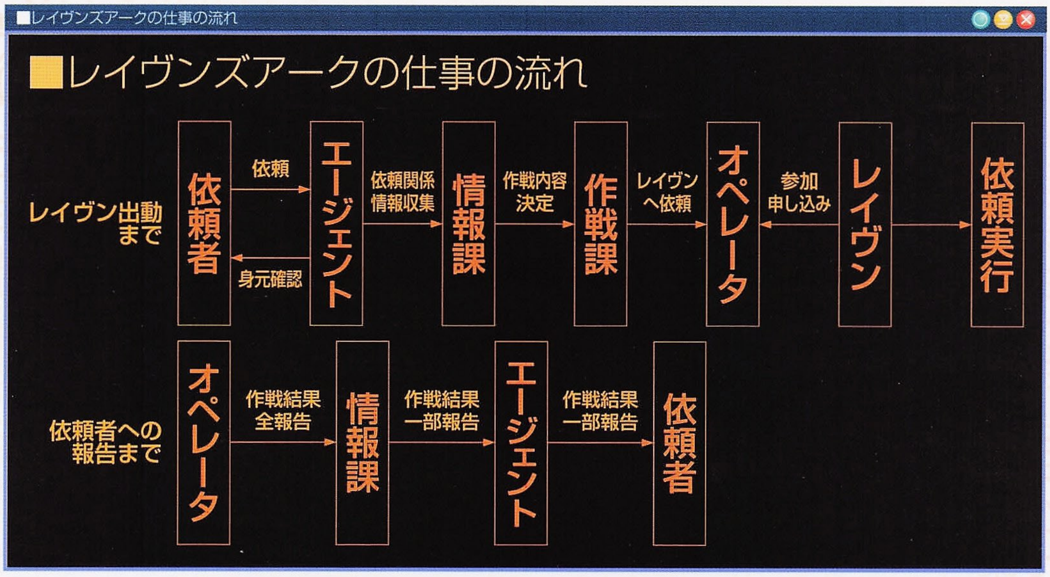
特攻兵器襲来以前の3大企業、ミラージュ、クレスト、キサラギが連合してできたのがアライアンス。アライアンスによる世界の支配に反発してジャック・Oが作り上げた武装組織がバーテックスである。特攻兵器の襲来後、エヴァンジェはレイヴンズ・アーク時代に企業派として戦った際のコネを活かしてアライアンス戦術部隊の司令官に就任した。ジャック・Oはレイヴンの仲間を集めてバーテックスを結成している。

トレーニング施設

左はレイヴンズアークがレイヴンに貸し出していたトレーニング施設である。レイヴンズアークはこのようなトレーニング施設を複数用意しており、常時レイヴンに無償で開放していた。レイヴンは組み上げたACをトレーニング施設で動かして、実戦に出る前にその性能をテストした。右の画像はトレーニング施設で標的となっていた浮遊標的機である。レイヴンズアークはこの他に、ガレージを貸し出すなど多くのバックアップをレイヴンに実施していた。

History of ARENA
Works of RAVEN
Theory of "AC" purchase
STRENGTHENING OPERATION
Emblem tells...
RAVENS' update
Pick up ARENA RANKERS
RAVEN in VR ARENA

レイヴンの依頼



企業からなされたレイヴンへの依頼は、レイヴンズアークのなかで幾つかの手順を経てレイヴンへと伝えられる。企業からレイヴンズアーク、レイヴンズアークからレイヴンへ渡るだけの依頼の仲介だが、これが単純に見えて手間の掛かるものなのである。上に、その流れを図にして掲載した。依頼者からレイヴンまで、レイヴンズアークのなかではエージェント、情報課、作戦課、オペレータの4つの段階を踏む。

エージェントは依頼者との直接のやり取りを行なう人間である。依頼者はエージェントと連絡を取って仕事の仲介を願い出る。エージェントは依頼者の身元を確認し、それが確かならば依頼を受けることを決定する。大企業とのやり取りの場合、何度も依頼を行なう信用のある人物が窓口である場合が多いので、この身元の確認は省かれることが多い。基本的にエージェントが行なうのは簡易な身元の照会のみであり、それ以上の本格的な依頼者に対する調査は情報課の仕事である。

エージェントの身元の照会が終わると、エージェントから情報課へ依頼の内容が伝達される。そして情報課が依頼の正確性の判断に加え、依頼に関係する情報を洗いざらい調べ上げる。例えば研究所を襲撃する依頼ならば、その研究所は指定された場所にちゃんと存在するのか、研究所の警備はどんな状況か、何の研究をしているのか、職員は何人ぐらいかなど、研究所に関係する事柄をすべて調査する。この時点で依頼の虚偽が発覚した場合、また、故意に偽の情報を渡したと判断された場合、依頼は取り消され、依頼者に違約金のようなペナルティが発生することがある。

情報課が調べた情報を元に、レイヴンの取る作戦を決定するのが作戦課である。施設の破壊が目的ならば、施設内での攻撃目標、施設までの侵入ルート、作戦行動エリア、撤退までの所要時間などを設定する。ただしレイヴンにはそれぞれの戦闘スタイルというものがあるので、作戦実行時の手段や作戦過程はレイヴンに任されていることも多い。何人のレイヴンを雇うのか、どのランクのレイヴンに依頼を出すのか、輸送機を派遣するのかといった判断を下すのも作戦課の仕事である。

作戦が決まったら実際にオペレータが作戦課から指定されたレイヴンへと依頼を行なう。そして後は依頼を受けたレイヴンが任務を遂行するのみ。

任務が完了すれば、今度は依頼とは逆に作戦結果が伝わっていく。オペレータから情報課、エージェントと報告が回り、最終的にエージェントから依頼者へ作戦結果が報告される。

レイヴンズアークの仕事の流れ

レイヴンズアークは右のようにしっかりと依頼者の裏と依頼の情報を調べていたが、それでも依頼者からの情報と実情の食い違いでトラブルが起こるのは避けられなかった。これは依頼者である企業が持つ、新製品の実験施設や重要施設に関する情報の隠蔽が原因である。レイヴンには依頼と内容が違うというトラブルが起きても潜り抜けて生還する機転が必要だった。

逆にレイヴンズアークも依頼者に作戦の成果を報告する際は情報課で一度フィルタをかけ、報告してよい内容だけをエージェントに渡して依頼者へと報告させていた。

依頼は取り消し

その他にも明らかな詐欺行為を働こうとした依頼者には、社会的物理的な制裁が加えられることがあった。生き馬の目を抜く企業中心の競争社会では、敵に回すと危険な企業というイメージは、自衛のために必要なものである。このため、レイヴンズアークは非常に好戦的な側面を持つというイメージも強い。

レイヴンの報酬

多くの者が死の危険を省みずレイヴンを目指すのは、レイヴンが自分の腕だけで生きるアウトローだというイメージに触発された訳ではなく、レイヴンが稼ぎの良い職業だからである。少なくとも、一般の市民にはレイヴンに対して貧乏なイメージを抱く人などいないだろう。

それではこのイメージは本当に正しいのだろうか。下に、平均的な（ランカーではない）レイヴンの1ヶ月の収入と支出を算出してみた。隣にはM社社員の平均的な収入と支出を掲載してある。ちなみにM社は世界のなかでも大手の巨大複合企業であり、例に取った社員は独身で、M社でも役職を持たない平社員を想定している。

結論から言えば、桁が違いすぎてまったく比較の意味を成さなかった。最終的に自由にできる金額として残ったコーム（以下C）を比べてみても、約15000Cと5C、4桁ほどずれている。また図中、レイヴンの欄に生活費という項目がある。これは大雑把だが、右の社員の項目に記載してある食費や家賃などをすべて合計した数字だ。この数字だけで社員の三ヶ月分の給料が無くなってしまう。社員からすればこの生活費はとんでもない数字だが、これがキャリア3年のレイヴンの平均である。もちろん質素な暮らしをしているレイヴンもいるが、ほとんどのレイヴンは金銭感覚が麻痺するらしく、大雑把な金の使い方をする。明日をも知れぬレイヴンには、細かく金を溜め込んでも仕方がないという無常観があるのかもしれない。出撃のたびに精密検査を行なうので、医療費が高いのもレイヴンの特徴である。肉体を強化する手術を受けた強化人間になると、この医療費がまた2桁違ってくる。そしてさらにレイヴンは、生活費、医療費よりも高いACの修理代、ACのパーツ代を払わなくてはならない。これらすべてを支払うことのできるレイヴンは、明らかに大金持ちだろう。

しかし、注意しなくてはならないのが、これが平均的なレイヴンの稼ぐ額だということだ。レイヴンは始めのうちはもっと割りの悪いミッションしか受けることができない。しかも、経験が浅いうちは機体の損傷に伴う修理費と、無駄に撃った弾丸の費用で経費は更にかさむ。結果莫大な借金を背負い、それを返すために無茶なミッションに出撃して命を落とすことも少なくない。レイヴンの死者のうち8割はデビュー1年以内のルーキーである。確かにレイヴンはハイリターンの職業だ。しかし、そのリターンを得るためにはとてつもなく巨大なリスクをも背負わなければならないのだ。



■1ヶ月の収入と支出比較

●レイヴン（キャリア3年）		●M社サラリーマン（キャリア10年）	
・実力に合ったミッション×1	50000C	・月収	30C
・アリーナでの収入	20000C	・食費	−6C
・ガレージのレンタル	−500C	・家賃	−6C
・ACの修理代	−10000C	・水道光熱費	−2C
・弾薬代	−5000C	・医療費	−1C
・ACのパーツ代	−40000C	・交際費	−2C
・生活費	−100C	・教養娯楽費	−3C
・医療費	−50C	・その他諸費用（税金等）	−5C
	合計14350C		合計 5C

作戦内容説明

左はミッションの作戦内容をレイヴンに伝える映像である。このように、作戦の内容とともに、金額が提示される。レイヴンはこれを見てミッションを受けるかどうか決定すればよい。レイヴンに伝えられるミッションはすでに作戦課によって、そのレイヴンの実力に相応しいものかどうか判断されたものだが、最終的に作戦や敵との相性を判断するのはレイヴンである。無謀なミッションを受けて命を落とすことのないように、レイヴンは何よりもまず自分の実力を知らなくてはならない。

レイヴンとサラリーマン

左の図はレイヴンとサラリーマンの収入、支出を比較した図である。上部でマイナスの付いていない数字が収入、1ヶ月に働いて得た金額である。逆にマイナスが付いている数字が支出を表わしている。

Theory of "AC" purchase

AC購入論

ACの乗り手であるレイヴンたちはどのようにしてACパーツを購入していたのか、ここではその方法やACのパーツ選択について語ろう。

レイヴンのACパーツ購入は、レイヴンズアークを通すのが一般的である。これはレイヴンズアークが仲買による利益を企図していた訳ではなく、業務を遂行する上で、レイヴンが取得したパーツを把握しておく必要があったためだと思われる。

レイヴンはACの購入を、ネットワーク上で行なう。レイヴンズアークが用意したカタログにはパーツの詳細なデータが掲載されており、購入予定パーツが自分のACの性能にどう反映されるのかをデータとして試算できたので、ほとんどのレイヴンは実際にパーツを装備することなく購入していた。とはいえ、高価な上にみずからの生死をも左右するパーツである。理論値のみで安易に購入していた訳ではない。レイヴンは実戦に出る前にテスト施設でパーツの使用感を試すことができ、気に入らなかった場合は元値での売却が可能であった。任務で使用した中古のパーツでも購入価格の9割に近い価格で売却可能だったのである。

ACパーツ入手方法

下に図で示したものが、レイヴンズアーク時代のレイヴンのACパーツ入手の流れである。レイヴンはレイヴンズアークを通してACメーカーへ代金を払い、パーツを購入する。逆にパーツを売却する際も、必ずレイヴンズアークを通してパーツ、金銭のやり取りを行なっていた。ここからもACパーツが流出しないように、レイヴンズアークが気を使っていたことが分かる。



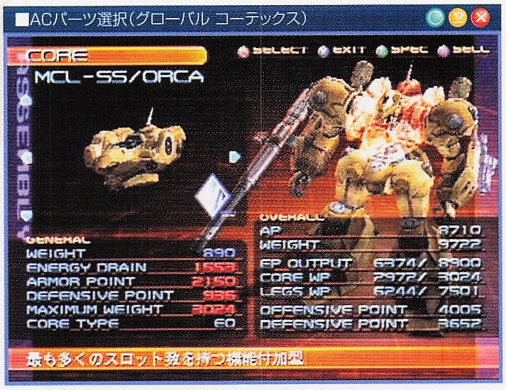
ACパーツの管理

強力な兵器であるACは、管理に細心の注意を払わなければならない。レイヴンズアークはレイヴンが余剰パーツを犯罪組織や闇ブローカーへ勝手に売り払わないように、レイヴンの持つパーツを把握することで監視していた。

現在のACパーツ購入

現在、アライアンスに所属するレイヴンたちはアライアンスを通じてメーカーからパーツを購入している。しかし、その他のレイヴンたちは個々のレイヴンが独自にパーツを入手している。時には正規のルート以外でパーツを売買する、闇ブローカーからパーツを購入することもあるようだ。

メンテナンス&カスタマイズ



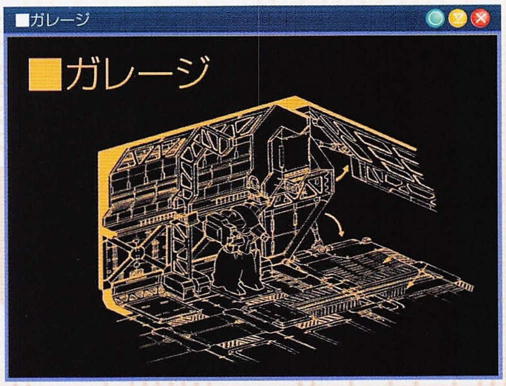


ACパーツ購入論、ここからはレイヴンがいかにして購入するACパーツを選んでいるかを述べる。ACパーツ選択の基本はシンプルにしてただひとつ、"任務に合わせること"である。先ほど紹介したように、使用しないパーツを売却し、得た金で新しいパーツを購入するのだ。しかし、この方法にも予算の壁が立ちはだかる。いくら購入金額の9割近くが返ってくるとはいえ、3万Cしか返ってこないのに8万Cのパーツは購入できない。なかなか理想どおりのパーツ組みはできないものだ。

そんな時にレイヴンはどうするかというと、任務に合うパーツを選ぶのではなく、全体のパーツの組み合わせを調整して任務に合う機体を作り上げる。例えば両腕に遠距離用の武器を装備して安い武器でも遠距離では負けないようにしたり、脚部の速度の遅さをブースタだけ少し良いパーツにして補ったりすることで、ひとつひとつでは任務に合うとは言えないようなパーツでも、全体として任務に適した機体を作り上げるのだ。

経験があるレイヴンほど、この全体のバランスの取り方が上手い。経験豊富なレイヴンは、任務によって重視すべきパーツと、重要ではないパーツを見極めることに長けているからだ。彼らの機体を見ると、高級で性能の良いパーツをふんだんに使っているというより、性能の良いパーツの長所を活かすようにパーツが組み合わされている。

そしてさらにこのACカスタムを進めるために使われるのがパーツのチューンだ。ACパーツというものは、工場出荷時には耐久性やコストに問題が出るような限界までのチューンは行なわれていない。そのためチューンができる余地が残されており、チューン次第でACカスタムの微調整を行なうことができる。駆け出しのレイヴンには無理だが、玄人はだしのAC知識を有する一流のレイヴンになると、このパーツチューンの指示まで自分で行ない、ACを任務に最適化させることができるのだ。





ACのパーツ選択

左がグローバルコーテックス時代のACパーツ選択、右がレイヴンズアーク時代のACパーツ選択である。自宅からネットワーク上でこのようにパーツを選択すれば、実際にレイヴンがガレージに赴いた際には既にACが組みあがっている。時代が変わってもどちらも機能はほとんど同じだ。

ガレージと空中空母

左はガレージの内部であり、右はレイヴンズアークの所有する空中空母の内部である。空中空母はレイヴンが単独で潜入困難な場所での任務を支援するための艦であり、作戦ポイントまでレイヴンの乗ったACを運ぶ。その内部は簡易的なガレージの機能を持っており、メンテナンスの他、ACのパーツを変更することも可能となっている。

STRENGTHENING OPERATION

強化人間への道

強化人間とは、手術によって身体能力を大幅に強化した者たちである。レイヴンのトップランカーには手術を受けた強化人間が多い。

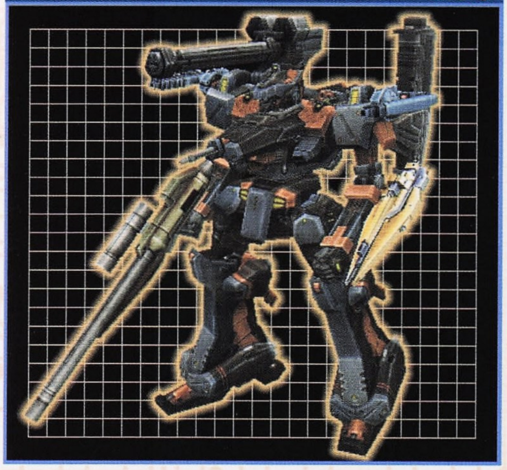
強化人間の歴史を紐解くと、当初はレイヤード時代にキサラギが研究をしていた技術が元となっているようだ。キサラギと言えば、その頃からACのパーツを開発するメーカーとしてミラージュ、クレストに次ぐ第3の企業であった。

そのキサラギが開発していた技術だけに、強化人間は最初からACパイロットに使用することが想定されていたようだ。キサラギはその後も開発を続け、やがてそれは主としてACパイロット専用の技術となっていく。その理由はコストの高さだ。強化された歩兵がひとりいても戦力は知れたものだが、ACパイロットであればそもそもの戦力が高いため、ひとり強化人間にするだけで戦力が格段に上がる。元の戦力が1である歩兵に10をかけても結果が10なのに対し、元の戦力が10であるACパイロットに10をかけると100になるという理屈である。しかし現在に至るも手術に要するコストが高すぎて、極僅かな企業軍のエリート部隊や、レイヴンの上位ランカーにしか使用されていない。このため、まだまだ発展途上の技術だと言える。

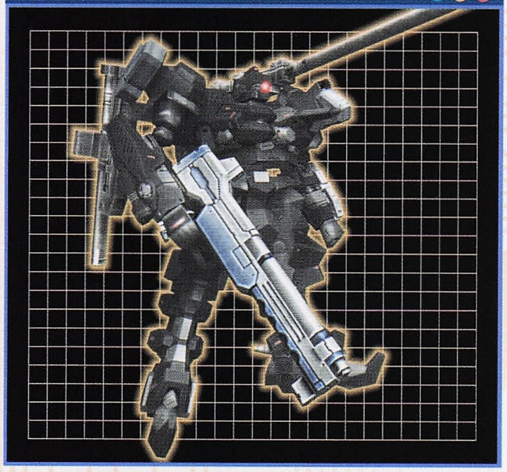
強化人間は手術により次ページの図にあるような箇所を強化する。慣例として図に示すすべての箇所を強化している者が強化人間と呼ばれる。そのため筋力を強化していたり、遺伝子を改造していても、それだけでは強化人間とは呼ばれない。

強化人間の能力は高いが、強化するといっても無限に強化できる訳ではない。筋力の強化も、もともと全身の筋力が弱ければ強化できる度合いは低いし、すべての内臓が健康でなければ一部を対G内臓に変更してもあまり意味はないのだ。

■強化人間の操るAC①



■強化人間の操るAC②

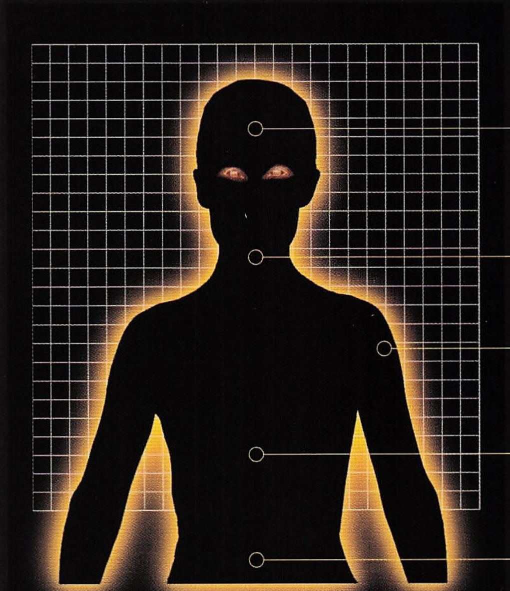


強化人間の操るAC

右は強化人間の操るACである。強化人間は機体の装備重量制限を越えていても、関係なくACを操ることができる。また、強化人間は機体の温度を低く保つ、ブースタのEN消費量を少なくするなど、効率の良い操縦を得意とする。これは彼らがAC制御プログラムの一部を脳で肩代わりするのと同時に、強化した反応速度を駆使してACを精密に操作しているからである。特にACの外観に反映される強化人間の特徴は、巧みなACのバランス調整でキャノン系の武器を構えずに発射したり、空中から発射できる点である。このため、強化人間のACには脚部に関係なくキャノン系の武器が装備されていることも多い。

■強化部位とその効果

■強化部位とその効果



知覚系直接伝達

カメラと脳を直接繋ぎ、カメラの映像を脳内で処理する。これにより、脳内にレーダーのような映像が生まれる。

神経系光学繊維化

神経を光学繊維に換え、電気信号が伝わる早さを上げる手術。ACの操作に必要な反射速度が極端に強化される。

筋力強化

強化した反射神経を活かす為には高い筋力が必要。また、長時間の作戦に対応する持久力の強化にも繋がる。

対G内臓強化

強化人間の激しいACのコントロールに耐えるためには、鍛えるだけではなく内臓を手術で強化する必要がある。

遺伝子改造

上で行なった改造を後天的に手術で得ようというのではなく、生まれながらに素養として持たせようとする手術。

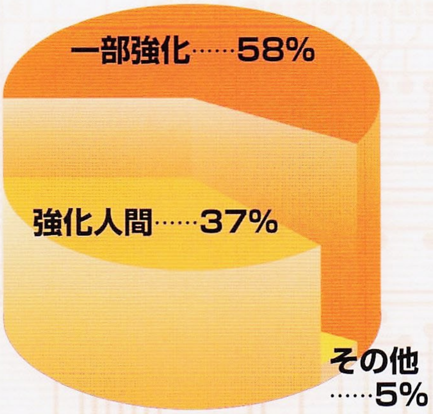
力の代償　アゴニーパーディング

手術によって作られた強化人間の肉体は、維持するために各種の投薬が必要不可欠である。

もし投薬をしない場合、アゴニーパーディングと呼ばれる暴走状態に陥る可能性が高い。この状態に陥った強化人間は非常に攻撃性が高まり、強化された筋力で暴れまわるので手が付けられない。

ACに搭乗している際のアゴニーパーディングは最悪である。アゴニーパーディングは負荷に耐えられずに本人が気絶するまで続くため、周囲を焦土にしてもなお動く者を攻撃し続けるようになる。

歴代アリーナチャンピオンの強化人間率



左はアリーナがVRアリーナになる以前の、歴代アリーナチャンピオンの強化人間率である。アリーナの上位ランカーを並べると強化手術を受けた人間がズラリと並ぶが、そのなかでもチャンピオンには強化された人間が多い。

チャンピオンのなかにはまったく強化手術を受けていない人間も5%いるが、これはほとんどが強化手術がまだ完全に確立していないグローバルコーテックス時代のチャンピオンである。一度二度であれば強化人間に勝つ生身のパイロットもいるだろうが、やはりアリーナで、強化された人間相手に勝ち続けるのは無理があるのだろう。

強化手術

左の図は強化手術の種類とその強化部位を表わしている。例えば知覚系直接伝達は、感覚器と脳を強化する。このカメラと脳は無線で繋がっており、パイロットがコクピットとコードで繋がって、固定されるようなことはない。

強化手術の受け方

現在、強化手術の研究は、キサラギの研究を受け継いだアライアンスが行なっていると言われている。噂ではアライアンスは被験者を募り、強化手術の実験を秘密裏に行なっているという。レイヴンの間では、研究に多額の寄付を行なえばアライアンスの紹介で手術を受けられるという噂話が囁かれている。

アリーナと強化人間

初めてアリーナに強化人間が登場したのは、いまから約80年も前のことである。当時はキサラギが秘密裏に実験体をアリーナに送り込んでいたため、強化人間である事実が露呈したそのレイヴンはグローバルコーテックスから追放されてしまった。その後、グローバルコーテックスのアリーナでは、強化人間の参加が認められたり禁止されたりという数度の改変があった。一方、グローバルコーテックスの後を継いだレイヴンズアークのアリーナでは、強化人間のアリーナ参加が全面的に認められていた。

History of ARENA
Works of RAVEN
Theory of "AC" purchase
STRENGTHENING OPERATION
Emblem tells…
RAVENS' update
Pick up ARENA RANKERS
RAVEN in VR ARENA

Emblem tells…

エンブレムが未来を決める!?
エンブレムデザイナーの確かな眼力

数々のレイヴンのエンブレムをデザインしたふたりのデザイナー。ふたりは会っただけで、そのレイヴンがランカーになれるか分かるという。

協力：エンブレムデザイナー
ユーコ・アマノ
ルイ・レインウォーター

記者：アリーナで活躍するランカーは格好良いエンブレムを着けている。というテーマでエンブレムデザイナーのおふたりをお呼びしました。

ユーコ・アマノ氏（以下アマノ）：とてもよい所に目を付けられたと思いますよ。

ルイ・レインウォーカー氏（以下レイン）：そうですね。しかし当然ですが、それは私たちのデザインするエンブレムが人の能力を左右する、という意味ではありません。私たちはレイヴンの方から受けるインスピレーションを形にするだけです。

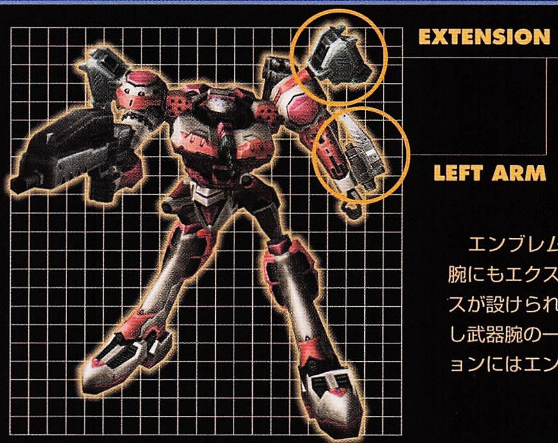
アマノ：つまり、一流になる人間は一流のオーラ、魂を持っているわけです。そのオーラが、私たちが描いたエンブレムからも溢れ出るのです。

レイン：彼女は副業で占いもやっているので表現がオカルティックですが、僕も基本は同じ考えです。エンブレムとは一定の空間内に絵画的手法を以って表現されたレイヴン自身です。だからエンブレムを見て何かしら心がひかれる、いいデザインだな、と感じるということは、そのレイヴン自身にも何かしら心をひかれるような才能があるということです。そのような人は大体どんな世界に身を置いても成功します。

アマノ：レイヴンの方にお会いして、何のオーラも感じない場合はエンブレムの製作をお断りすることもあります。怒られる方もいらっしゃいますが、そのような方は上位には上がられませんね。

レイン：やはり、ランカーになるレイヴンの方は会えば分かります。私の場合、判断基準は創作意欲が湧くかどうかです。しかし、根本的には私と彼女の判断に違いはないのだと思います。彼女は占い師としての能力で、私はデザイナーとしての直感的な眼で人間の本質を見ているのでしょう。

■エンブレムの配置





エンブレムはACの左腕と、エクステンションに描かれる。腕にもエクステンションにも平らな、エンブレムを描くスペースが設けられており、通常そこにエンブレムが描かれる。ただし武器腕の一部や、構造上平らな場所ができないエクステンションにはエンブレムを描くスペースがない。

■エンブレムの配置

ユーコ・アマノ略歴

占い師でありタロットカードのデザインをしていたが、アリーナランカー、サバスのエンブレムをデザインしたことがきっかけでエンブレムデザイナーとして知られるようになる。その後、占い師という神秘的な雰囲気と相まって、彼女にエンブレムをデザインしてもらえればランカーになれるというジンクスがレイヴンたちに流行する。本業は占い師、とは彼女の弁である。

ルイ・レインウォーター略歴

美大を出た後AC好きが高じてレイヴンを目指していたが、試験に落ちてレイヴンへの道を諦める。しかし、ACに関わる仕事という夢は諦めきれず、ACパーツ関係のデザインを請け負うこともある小さなデザイン事務所に就職。そこで頭角を表わし、AC業界でも有名なデザイナーとなる。特にエンブレム関係に才能を発揮し、No.1エンブレムデザイナーの名を欲しいままにする。

デザイナーイチ押し作品

下に、ふたりのデザイナーが推す自分の作品を挙げて貰った。ふたりがエンブレムをデザインしたレイヴンにはレイヴンズアーク時代にアリーナで活躍したトップランカーが顔を揃えている。MxS7HGS、セレスチャル卿、ピウ・モッソ、アリーナに興味があるならば誰もが一度は聞いたことのあるレイヴンだ。自らがエンブレムを描くレイヴンを選ぶというふたりの確かな眼力が伺える。

ここではふたりのデザイナーに、それぞれの作品に対する意見を聞いてみた。

ユーコ・アマノのイチ押し



MxS7HGS

AC:アイアンL−OW75

彼、全然喋らないのね。それで私はじめて会った時に、この人は鎧なんだ、っていう印象を受けてね。鎧である彼を包む鎧であるACに鎧のエンブレムを描きました。面白いでしょ？　こういう遊びを入れるのは大好きなんです。



ピン・ファイアー

AC:バレットライフ

実弾にこだわった機体から弾道計算をイメージして、さらにそれを弾丸で作った分度器で表現しました。分度器に使った複数の弾丸は、バレットライフの武器であるフィンガーマシンガンを、分度器に空いた穴は弾痕を表わしてます。



サバス

AC:スカルスカーレット

実はACのエンブレムだとは知らずにデザインしました。占いのお店に来た彼に死神のエンブレムをデザインしてくれと頼まれたので、てっきりお守りにするのだと思ってました。知らなかったとはいえ、初作品だけに思い入れは深いですね。



ピウ・モッソ

AC:ff

私のデザインしたなかでもお気に入りです。ピウ・モッソの意味する"より速く"のイメージが出てますよね。ffはフロートで滑るように戦うんですけど、実際にアリーナで彼女の戦いを見たらエンブレムのイメージとぴったりでした。

ルイ・レインウォーターのイチ押し



セレスチャル卿

AC:アストロフィジック

彼とはエンブレムをデザインして以来、個人的な付き合いがあります。初対面の印象からダイナミックで壮大なエンブレムにしようと思い、惑星の運行をデザインに取り入れました。7色の惑星のように、様々な顔を見せてくれる友人ですね。



ライウン

AC:ストラックサンダー

雲がユニークな顔をしていますが、これは本人がモデルなんです。そっくりなんで、本人を初めて見る人でも分かると思いますよ。ストラックサンダーが紫と金という派手な配色をしているので、それに合うようにシンプルにまとめました。



ムニール

AC:ダズルバルブ

本人から受けるインスピレーションを大事にするという話はしましたが、これは本人を見た瞬間に頭に浮かびました。爆発する無数の泡というモチーフなんですが、本人はそれ以上に強烈な、弾けた人格の方でしたね。



パーシガー888

AC:キャットフィッシュ

最初はキャットフィッシュを可愛くデザインしていたら、もっと悪そうにしてくれと注文されました。苦心して悪そうにしたんですが、まだだいぶん愛嬌が残ってますね。苦労した分思い入れのあるエンブレムになりました。

History of ARENA
Works of RAVEN
Theory of "AC" purchase
STRENGTHENING OPERATION
Emblem tells...
RAVENS' update
Pick up ARENA RANKERS
RAVEN in VR ARENA

■RAVENS' update

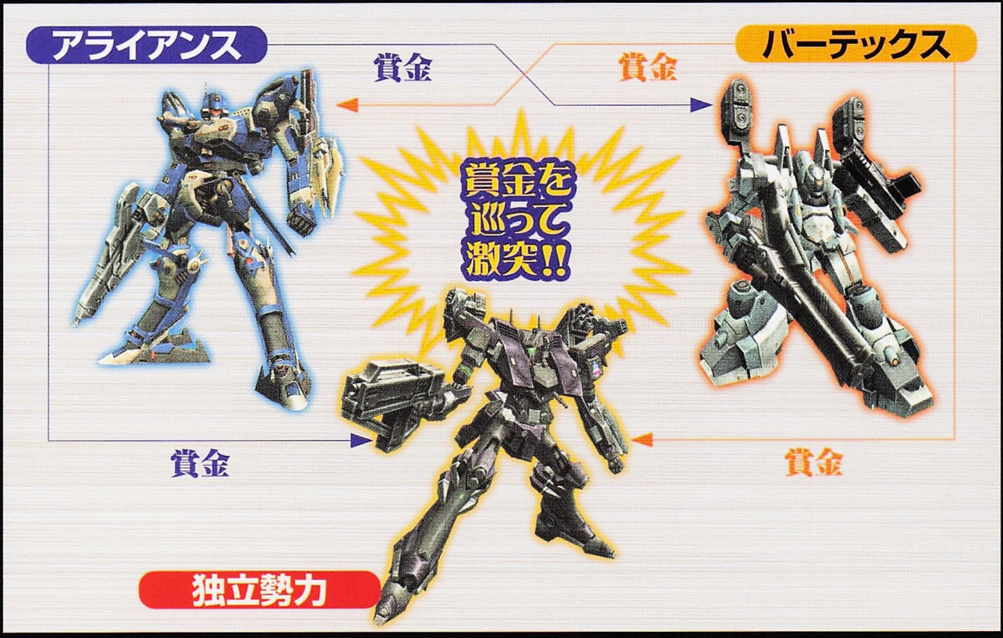
RAVENS' update

かつてレイヴンは企業の闘争の裏で様々な仕事をこなし、アリーナで栄光を勝ち取った。そして現在、レイヴンはふたつの陣営に分かれ、殺し合いを続けている。

特攻兵器が襲来した後、単独で社会の支配権を確立する力を残していなかった3大企業、ミラージュ、クレスト、キサラギは、以前の権力を維持するために3社の連合による社会支配を目指した。これがアライアンスである。アライアンスは元3大企業の企業軍を束ね、アライアンス戦術部隊を構築、そのトップにレイヴンのエヴァンジェを据えた。レイヴンズアークが消滅し、行き場をなくしていたレイヴンの一部はこのアライアンスの戦術部隊に参入する。



アライアンスはこの戦術部隊の活躍もあり、混乱の続く社会のなかで瞬く間に勢力を伸ばしていく。しかし、アライアンスを中心とする新たな社会システムが構築されようとした矢先、行方をくらましていたジャック・Oが武装組織バーテックスを率いて現われ、アライアンス本部に襲撃予告を行なう。そしてジャック・Oは全世界のレイヴンに作戦への参加を呼びかけた。アライアンスはこれに対し、バーテックスのレイヴンに賞金をかけ、バーテックスへのレイヴン参加を抑制する。これを受けてジャック・Oも、アライアンスのレイヴンに対して同様に賞金をかけることを発表。襲撃までのカウントダウンが進む中、レイヴンたちは互いの賞金をかけて凄惨な殺し合いを続けている。



最新のAC

右の映像は最新モデルのACである。アライアンスに統合されたとはいっても、ミラージュ、クレスト、キサラギのそれぞれのAC生産ラインは依然稼動している。そのためアライアンスに所属するレイヴンはACの修理や最新パーツの入手も容易である。一方バーテックスの方も負けず劣らず、ジャック・Oが独自のルートで調達した物資を用い、互角の戦力を構築している。

レイヴンの立場

右に現在のレイヴンの立場を図示する。基本はアライアンス対バーテックスだが、そこに小規模な独立勢力が絡み、事態が複雑になっている。独立勢力には、独自の理想を掲げアライアンスにもバーテックスにも敵対しているレイヴンや、双方の組織に所属するレイヴンを倒し賞金を狙うレイヴンなどが存在する。



Pick up ARENA RANKERS

アリーナランカー大紹介

レイヴンのなかでも最も強い30人のみに許された称号、それがアリーナランカー。かつて多くのレイヴンがそれを目指し、戦った。

ここでは過去のアリーナランカーを紹介する。レイヴンズアーク時代のレイヴンには、現在まだ生きているレイヴンも含まれている。それに加え、グローバルコーテックスからも4人のレイヴンをピックアップした。どのレイヴンも、その時代を代表する個性を持ったランカーである。

この個性というものが、ランカーを語る際にはキーワードとなる。アリーナでは、時代時代において流行する戦術というものがある。例えばグローバルコーテックス時代の初期には、タンク型脚部で接近戦を挑むという戦術が流行した。しかし、流行に乗るだけのレイヴンは一時的にランカーになることはできても、アリーナの歴史に名を残し、ファンの記憶に残るような活躍はできなかった。ここに紹介したランカーたちは、そのような一過性の戦術の流行に流されず、常に自分の個性、戦い方を貫いた者たちである。彼らのなかにはそれほど高いランキングに登ったことのない者もいるが、その戦いぶりは、順位に関係なくアリーナの歴史と観客の心に深く刻まれている。

レイヤード終焉時のアリーナランカー

A-1 エース ……………… **p.20**
B-6 フライングフィックス ……… **p.21**
D-2 クライゼン ……………… **p.22**
E-7 ストラスボルグ ……………… **p.23**

特攻兵器襲来時のアリーナランカー

1 ジノーヴィー ……………… **p.24**
10 プリンシバル ……………… **p.25**
22 H/O/Z ……………… **p.26**
26 ローナー・コーナー ……………… **p.27**

紹介レイヴン

紹介しているのはグローバルコーテックスのアリーナランカーから4名、レイヴンズアークのアリーナランカーから4名である。レイヤード終焉時のアリーナランカーと書いてあるのが、グローバルコーテックスのランカーである。そのなかでも最後期、グローバルコーテックス解散直前のアリーナランカーを集めた。同じようにレイヴンズアークの方も、特攻兵器襲来時のアリーナランカー、つまりレイヴンズアーク消滅寸前のランカーをチョイスした。

ランキング

左の表のうち、ランカー名の頭に書いてあるのは当時のランカーのランキングである。右のレイヴンズアークのランカーは数字がそのままランキングになっているので分かりやすい。一方、グローバルコーテックスのランカーは、ランキングがアルファベットと数字の組み合わせになっている。これは当時のアリーナがA～Eまでのクラス分けをされていたせいである。つまりA－1とは、Aクラスのランキング1位であることを表わし、B－6とはBクラスのランキング6位であることを表わす。

History of ARENA
Works of RAVEN
Theory of "AC" purchase
STRENGTHENING OPERATION
Emblem tells...
RAVENS' update
Pick up ARENA RANKERS
RAVEN in VR ARENA



戦いの使徒 エース

AC:アルカディア



デビューから無敗のままランキングを駆け上り、最終的にはアリーナのチャンピオンの座まで手に入れたレイヴンこそが彼、エースだ。

グローバルコーテックスが開催したアリーナの歴史のなかで、最強と呼ばれたレイヴンはふたりいる。ひとりはBB、移り変わりの激しかったアリーナチャンピオンを4年に渡って防衛し、チャンピオンの座に重みを与えた王者である。そしてもうひとりの最強が、そのBBをも破ったエースだ。

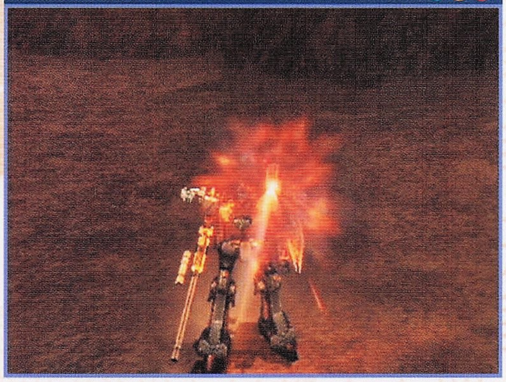
強者との戦いのなかにこそ理想の境地があるとしてアリーナの頂点でライバルの挑戦を待ち続けたエース。しかし、BBを超えるような挑戦者は引退までとうとう現われなかった。彼はある意味で非業のチャンピオンだったと言える。

■エースの戦闘シーン①



空中を自在に飛び回り、攻撃力に優れた武器を確実に当ててくるエース。いまでこそメジャーな戦術だが、この戦術を完成させたのは彼であった。

■エースの戦闘シーン②



エースの愛機の名はARCADIA、遥か古の、理想郷を意味する言葉である。戦いのなかに理想郷を夢見た彼の望みは、この機体名にも表現されている。

■PICK-UP Weapon

■PICK-UP Weapon



RIGHT ARM
MWG-SRF/60

弾速が速く射程距離の長いスナイパーライフル。エースが得意とする空中からのライフルを使った狙撃は、決して避けられないタイミングで飛んでくることで評判だった。



BACK UNIT
CWC-GNS-15

比較的重量の軽いグレネードランチャー。サイトが狭く標的に当てづらいが、敵をサイトに捕らえる能力が卓越していたエースは、このグレネードで正確な攻撃を行なった。

非業のチャンピオン

記録上は、エースはライバルを求め、結局ライバルを得られなかった非業のチャンピオンとされている。しかしエースが活躍したレイヤード終焉時には、管理者が破壊された混乱で一時期ぽっかりとアリーナの情報が抜けている期間がある。一説によると、その時期にエースからチャンピオンの座を奪ったレイヴンがいるという。そのレイヴンは対戦相手ごとにまったく機体を変えるという奇抜な戦術で、エースをもしのぐスピードでランキングを登り、ついにはエースを討ち果たした。

あくまで未確認な情報である。しかし、この噂を信じる人は多い。エースを好きだと言う人ほど、エースが敗れたという話を信じているのである。エースはきっと理想郷に辿りつけたのだ。最強のレイヴン、エースを愛する人は、みなそれを信じたいのだろう。

重武装の女傑 フライングフィックス

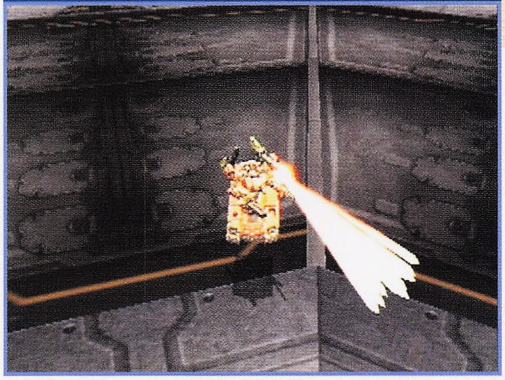
AC:フラッグ

アリーナでの戦いは1対1の短期決戦であり、男女の体格差から出る体力の差が、戦績に影響を与えにくい。それだけが理由ではないだろうが、アリーナでは多くの女性ランカーが活躍した。フライングフィックスもそのうちのひとりであり、お世辞にも優雅とは言えない重武装の機体にこだわった女性ランカーとして知られている。

最初は機体を軽量級に構成していた彼女だったが、女性であることを理由に周囲から侮られることを嫌い、機体の構成を重武装に変更する。どうやらその構成が彼女と相性が良かったらしく、彼女は重武装のACでランキングを順調に上がっていった。後に、生身でも男に勝ちたいという理由から強化手術を受ける、まさに女傑であった。

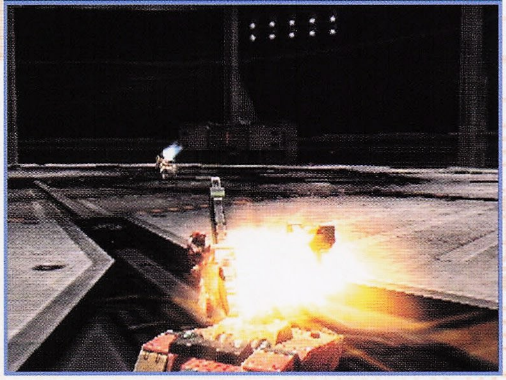


■フライングフィックスの戦闘シーン①



フライングフィックスの戦術は、防御力を活かした近～中距離での乱射戦である。誰とでも真っ向から撃ち合う彼女のファンには女性が多かった。

■フライングフィックスの戦闘シーン②



フラッグの武装は近～中距離用で固められている。そのため敵機に接近しようと、オーバードブーストで間合いを詰める光景もしばしば見られた。

■PICK-UP Weapon

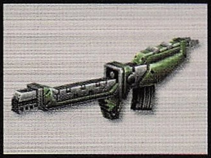
■PICK-UP Weapon



LEFT ARM

KWG-FTL450

左手に装備する火炎放射器。射程が短く、使用するレイヴンはまれだった。しかし相手に与える熱量が非常に高いため、継続して当て続ければ大ダメージを見込める。



BACK UNIT

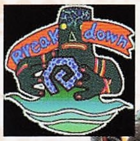
CWC-SLU-64

複数の弾を拡散するように発射するスラッグガン。この武器の真価は、フライングフィックスのように近距離で放ち、全弾命中させての大ダメージにこそある。

女性ファン

同性の人気を集めた女性ランカーと言えば、まず挙げられるのがこのフライングフィックスである。相手、場所に関係なく真っ向からの撃ち合いを挑む、清々しさすら感じるほど激烈な戦術には、確かに憧れるのも分かる。女性だからと侮られたくない、と標榜していたのも女性に人気の理由だっただろう。

アリーナランカーであっても、観客やファンに素顔を見せぬまま活躍することは可能であったため、時にその隠された素顔が話題になることがある。フライングフィックスの場合はそれが極端であり、ふた目と見れない造作だとか、絶世の美人だとか、人によってまったく違うイメージを持たれていた。しかし、彼女は結局一度も素顔を晒すことなくレイヴンを引退した。思ったより綺麗だと言われることも、それ程美人ではないと言われることも、誇り高い彼女には屈辱だったのであろう。



スラム街のヒーロー クライゼン

AC：インソムニア



ランキング的には上位ではなかったが、スラム街出身ということで、一部の圧倒的な支持を受けたレイヴン。しかし彼の生い立ちはその出自にとどまらず、さらに厳しいものであった。

彼が住んでいたのは、当時クレストと激しい争いを繰り広げていたミラージュの新工場建設で強制的に退去させられた地域なのである。まさに企業の争いが生んだ、帰る場所のない子供がクライゼンであった。しかし彼はその境遇にもめげず、工場に住み込みで働き､独学でACの操作法を学ぶ。そしてレイヴン試験に見事合格し、弛まぬ努力でランカーの地位を手に入れた。アリーナの裕福な観客の中でも、努力によって今の地位を身につけた苦労者は特にクライゼンをひいきにしている。

■クライゼンの戦闘シーン①



マシンガンを装備したインソムニア。マシンガンの名手として知られたクライゼンは、一度獲物を射程に捕らえると、食らい付いて離れなかった。

■クライゼンの戦闘シーン②



クライゼンのAC名インソムニアは、不眠を意味する。その名の通り彼の攻撃は休むことを知らず、対戦相手にまばたきをする暇すら与えなかった。

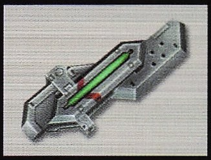
■PICK-UP Weapon

■PICK-UP Weapon



RIGHT ARM
CWG-MG-500

マシンガンにしては高い攻撃力を持ち、サイトが広く攻撃を当てやすい。クライゼンはこの武器を使って、牽制からメインとなる敵への攻撃までをすべて行なっていた。



LEFT ARM
KLB-TLS/SOL

高い攻撃力を持つレーザーブレード。ブレードとして分類されているが、ブレードに加えてエネルギー波を発生させて攻撃するため、他のブレードとは少々扱い方が違う。

相棒

クライゼンはレイヴンになった当時、同郷のレイヴンと組んで数多くの依頼をこなしていた。しかしある日から、クライゼンは企業の依頼を受けず相棒と別行動をとり、ひとりでアリーナのステージで戦うようになった。

これは噂だが、クライゼンがアリーナに参加する直前、最後に受けた依頼というものは、区画整理が決まったスラムに居座る住民を強制退去させることだったという。その依頼を最後に彼は相棒と袂を分かち、以降企業からの依頼を受けることはなかった。

過去の英雄を噂を元に評価することは、その評価がどうあれ品の良いことではないだろう。しかし、アリーナに参加した彼の活躍がスラムに住む人たちに勇気を与え続けたことは紛れも無く真実である。



避けるヤツは卑怯者 ストラスボルグ

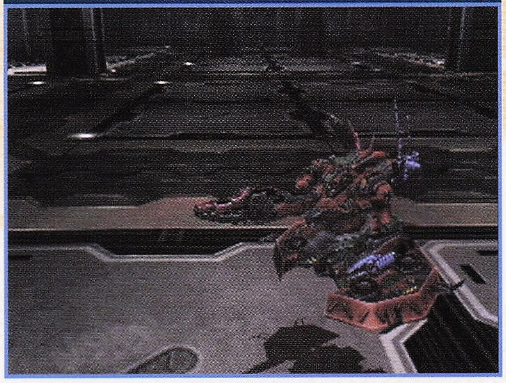
AC：ボルケイノ



攻撃すること以外頭にない、単純な性格のレイヴン。ただひたすら武器を乱射するだけでランカーに名を連ねたことは驚嘆に値するが、さすがに回避なしでランカーに勝つことは難しく、万年Eクラスのランキングに入ったり、ランキング外に落ちたりを繰り返していた。

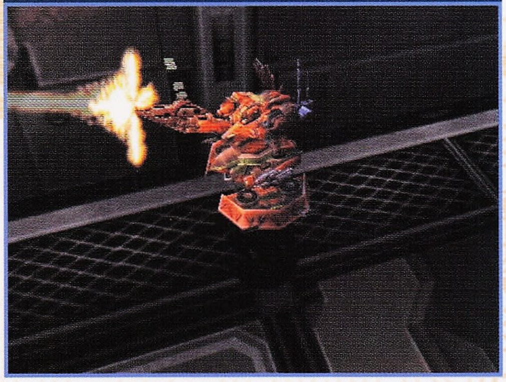
ストラスボルグの哲学によると、回避することは弱さの証であり、卑怯者の行ないである。そのため、彼は攻撃を回避する者を罵り、自分は足を止めて敵を攻撃した。そんなストラスボルグだが、実はACのカスタムが得意だったようで、愛機であるボルケイノのパーツ構成は非常に高いレベルでまとまっている。もしまっとうに戦っていれば、もう少し活躍できたのかもしれない。

■ストラスボルグの戦闘シーン①



機動力の低いタンク型ACならば、回避を捨てる戦術もある。しかし彼は、高機動力のフロート型ACで回避をしないことが勇気を示すと考えていた。

■ストラスボルグの戦闘シーン②



彼の愛機ボルケイノは、マシンガンと小型ミサイルしか装備していない軽量級の機体である。そのため、正面からの撃ち合いで負けることもある。

■PICK-UP Weapon

■PICK-UP Weapon



RIGHT ARM

MWG-MG/1000

1000発という装弾数を誇る、弾切れの心配が少ないマシンガン。回避を行なわないストラスボルグは、必ず1000発を撃ち切るまでに敵を倒すか、もしくは倒されていた。



BACK UNIT

MWM-DM24/1

小型ミサイルを2発同時に発射するデュアルミサイル。着弾した敵に与える熱量が高い。弾数に難があるが、ストラスボルグが全弾を撃ち切ることはまれだったようだ。

愛すべき馬鹿

万年Eクラスのストラスボルグは、お世辞にも良い成績を残したとは言えない。しかし彼は成績以上の記録をアリーナの歴史に刻んでいる。それはレイヴンズ・アーク時代のアリーナを含めても破られていない、ランキング10位以下による試合の観客動員数No.1記録である。

アリーナのファンは皆、ストラスボルグの非常に短い試合（彼は倒すのも倒されるのも早い）を見るために金を払い、その勝ち負けに関わらず盛り上がった。勝てもしない戦術にこだわり続け、弾を回避する敵を非難し、自分の美学を敵にも押し付けようとした彼を一言で表現すると、"馬鹿"である。そうとしか言えない。しかし彼の試合は、いつでも観客の暖かな喝采に包まれていた。

ストラスボルグこそは騙し合いが日常のレイヴンのなかで、驚くほどにまっすぐな、愛すべき馬鹿だったのである。

History of ARENA
Works of RAVEN
Theory of "AC" purchase
STRENGTHENING OPERATION
Emblem tells...
RAVENS' update
Pick up ARENA RANKERS
RAVEN in VR ARENA



KING of KINGS ジノーヴィー

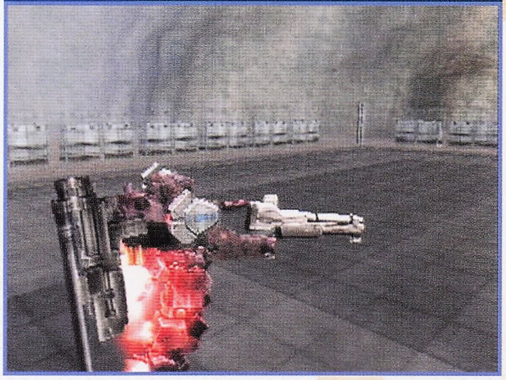
AC:デュアルフェイス



レイヴンズアークのアリーナに君臨した絶対王者。完璧主義者であり、戦いの結果にも完全を求めた。近距離のブレード、中距離のグレネード、遠距離のライフルとすべての距離に対応した武器を揃えており、どの距離の戦いも得意で隙が見当たらない。しかもジノーヴィーはAC操作技術に加え、ACのカスタム技術も超一流であった。緻密なバランスで組まれたACは、彼の完全主義を良く表わしている。あまりにも強かったため挑戦者の数が激減し、長く王座にいた割に戦闘回数は少ない。

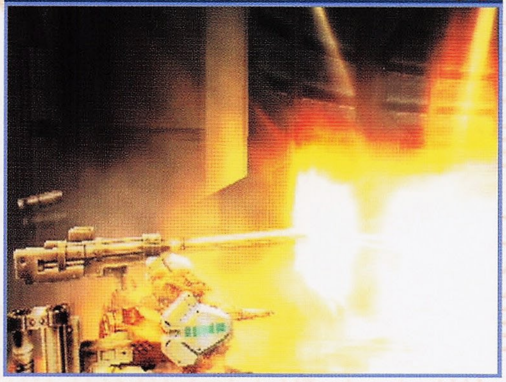
ジノーヴィーは何故かクレストの依頼しか受けず、装備もクレスト製で固めていた。どうやら彼はレイヴンズアークに禁じられていた専属契約を、秘密裏にクレストと結んでいたようだ。

■ジノーヴィーの戦闘シーン①



全ての間合いに対応したデュアルフェイスだが、メインの武器はグレネードキャノンである。ジノーヴィーはこの武器を連射し、敵を瞬殺した。

■ジノーヴィーの戦闘シーン②



強化人間である彼は、制御プログラムの一部を脳で肩代わりし、キャノンを姿勢変更なしに発射できる。これがひとえに彼の強さを支えていた。

■PICK-UP Weapon

■PICK-UP Weapon



RIGHT ARM
CR-WR76RA

マガジン再装填時間が短く、継続的にダメージを与えやすいアサルトライフル。ACカスタムでは、何より隙を作ることを嫌うジノーヴィーらしい武器のチョイスと言える。



BACK UNIT
CR-WB78GL

肩武器の代表格として、多くのランカーに愛用されたグレネードランチャー。ジノーヴィーはこのグレネードランチャーを両肩に装備しており、装弾数の少なさを補っていた。

ジノーヴィーとクレスト

ジノーヴィーの愛機デュアルフェイスは、パーツのすべてがクレスト製でできている。機体だけがすべてクレスト製、または武器だけがすべてミラージュ製といったレイヴンならば他にも例はあるが、機体と武器がすべて同じ企業のACを操るレイヴンはジノーヴィーしか例がない。

しかしレイヴン以外にまで目を向けると、クレスト専属のACパイロットは当然クレスト製パーツだけで作ったACに搭乗していた。そのなかでもジノーヴィーと同時期に活躍したクレスト専属ACパイロットにアグラーヤという人物がいる。このアグラーヤの愛機ジオハーツはデュアルフェイスと装備やカラーリングが非常に似通っていたことで知られている。一説によると彼女はジノーヴィーと恋仲だったとも言われているが、アグラーヤはレイヴンズ・アーク崩壊以前に死亡が確認されているため、真相は闇の中である。

もしかしたら、この辺りの人間関係にジノーヴィーがクレストと専属契約をした理由が隠れているのかもしれない。



The スナイプ プリンシバル

AC：サンダイルフェザー



フロート脚部は最高の移動速度を持つぶん耐久力に問題を抱えている。そのフロート脚部を使用したACは、アリーナでは速度を活かして逃げるか、敵の死角に回り込むかの選択肢を持っている。その中で逃げる、という選択肢を選んだフロート脚部ACでも、特に徹底した“逃げ”を行なったレイヴンがプリンシバルである。

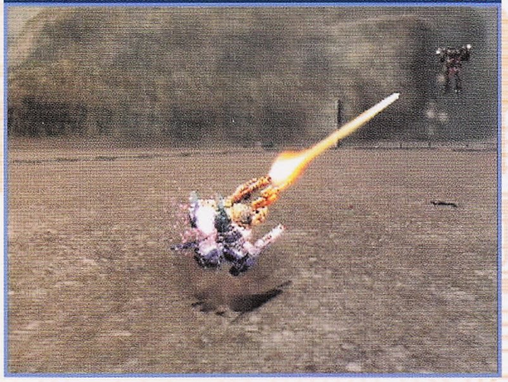
プリンシバルの装備は肩にミサイル、両腕にライフルと、徹底して遠距離戦に主眼を置いている。そのためプリンシバルはフロート脚部で常に距離を取るように移動し、遠距離で戦った。プリンシバルも遠距離からの攻撃となるが、山なりの軌道を描く垂直ミサイルと、直線的なライフルを組み合わせた攻撃のため、回避は困難だったようだ。

■プリンシバルの戦闘シーン①



両肩の強力なミサイルは、あくまで敵を狙撃するための囮である。ミサイルを回避しようとした敵を、遠距離から狙撃するのが彼の戦い方だ。

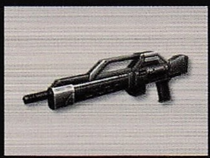
■プリンシバルの戦闘シーン②



スナイパーライフルとアサルトライフルで、遠距離から切れ間無く狙撃を行なう。ただし接近戦用の装備が皆無のため、近づかれると弱かった。

■PICK-UP Weapon

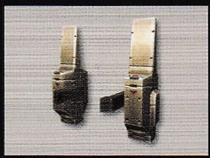
■PICK-UP Weapon



LEFT ARM

WH01R-GAST

攻撃力と装弾数のバランスがよいアサルトライフル。プリンシバルは連射性能に優れないスナイパーライフルによる射撃の合間に、このアサルトライフルで射撃していた。



BACK UNIT

WB18M-CENTAUR

垂直発射型のミサイルを4発一度に発射する。連続で上空から降り注ぐミサイルは回避が困難。プリンシバルは牽制に使用していたが、ミサイルで葬られた敵も少なくない。

プリンシバルはチキン？

プリンシバルの愛機サンダイルフェザーとは、彼女のエンブレムにあるとおり日時計の羽という意味である。何故このような名前を付けたのかは分からないが、必ず太陽から逃げるように移動する日時計の影を、羽のように軽やかに敵から逃げるACの姿と重ねて、皮肉ったのかもしれない。

プリンシバルの戦術はとにかく逃げることが基本となる。フロート型の脚部は積載量に難があるため、重武装にできず、結果装甲が薄い。そのため、敵と同じ間合いで撃ち合っても負けてしまう。だからプリンシバルは逃げる。敵弾をかわすでもなく、間合いの外へ外へと、敵に攻撃されないように動く彼女の姿は、時にチキンと揶揄されることもあった。しかし、行動範囲が四角く区切られているアリーナでは逃げるといっても空間に限りがある。実は間合いの外へ逃げるような徹底した逃げの技術は高等テクニックでもあるのだ。彼女は己の腕を信じ、誇っていた。だからどれだけチキンと呼ばれようとも己の戦い方を曲げることはなかった。そんな彼女の戦いは、派手さはなかったが、いつもアリーナの観戦に慣れた玄人たちを唸らせるものだった。

AC構築理論

中～重量級の脚部の積載重量に余裕を持たせるようにパーツを選び、ACの基本性能を向上させるという考え方は昔から存在するAC構築法である。H／O／ZのAC構築が独特だと言われているのは、積載重量に余裕を持たせるための軽量化を、武器腕を使用することで行なっている点だ。

武器腕はACの軽量化が見込めるぶん、装甲が薄くなる。アリーナでは装甲が薄いことは、勝率の不安定化に繋がる。勝つことも多いが負けることも多いでは、なかなかランキングを上げることはできない。そのため武器腕のACを操るランカーは一定以上にランキングを上げることができない、というのがアリーナでの定説であった。H／O／Zはその定説を打ち破らんと、自分のACを信じて果敢に挑んだひとりであった。結果、H／O／Zがそれまでの武器腕を装備したACを操るランカーより上位に入ることはなかったが、このようにそれまでの常識を吹き飛ばそうとチャレンジする多くのレイヴンたちがアリーナを盛り上げてくれたのだ。



地獄の業火 H/O/Z

AC：インフェルノ



中量級の機体に武器腕を装備して、良好な機動性と装甲を維持するという独自のAC構築理論でアリーナに挑んだH／O／Z。武器腕は通常の腕に武器を携行した状態よりも重量が軽く、その分ジェネレータの出力に余裕が生まれ、機体の基本性能を上げ易いという利点があった。愛機であるインフェルノは両肩ミサイルとグレネードを装備しており、相手が軽量級なら、数度の攻撃で破壊してしまうほどの攻撃力を誇っていた。

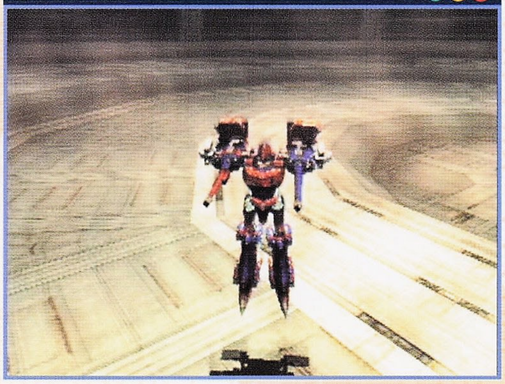
H／O／Zという意味の分からない名を名乗っているが、本人も名前に負けずミステリアスである。レイヴンはアリーナに参加していてもメディアに露出しないが、H／O／Zは顔、性別、年齢、そのプロフィールに至るまですべてが不明であった。

■H/O/Zの戦闘シーン①



戦場を跳ねながら移動し、射程内に敵を収めるとミサイルとグレネードを撃ち込む。H/O/Zはスタンダードだがそれだけに効果的な戦法を好んだ。

■H/O/Zの戦闘シーン②



独自の構築理論に基づき組み上げられたインフェルノは、攻撃力と装甲、機動力のバランスが取れた高性能の機体だったが、旋回速度に難があった。

■PICK-UP Weapon

■PICK-UP Weapon



ARM
CR-WA74GR

グレネード弾を2発同時に発射する強力な武器腕。通常の腕にグレネードを持つよりも重量が軽く、インフェルノもそれを活かして脚部の機動性を維持していた。



BACK UNIT
CR-WBW89M

4発のミサイルを同時発射する両肩用デュアルミサイル。4発同時に命中し大ダメージを与えることも多いが、装弾数の少なさが弱点であり、H/O/Zも無駄弾を撃たなかった。



悲しく笑うタンク機体 ローナー・コーナー

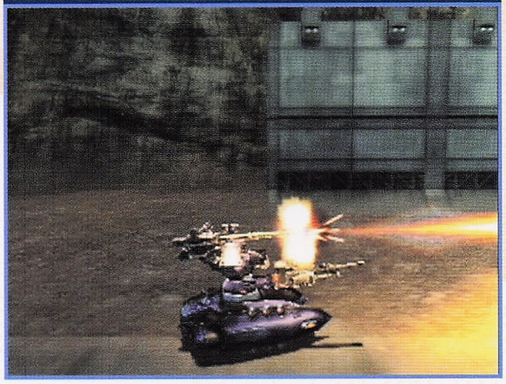
AC：サッドスマイル

サッドスマイルは、スナイパーライフルとリニアガン、パルスキャノンなど射程の長い武器で固められたタンク脚部の機体である。陰気な雰囲気をまとう名前であるが、その機体を操るローナー・コーナーも、遠距離からの狙撃、敵が近づいたらパルスキャノンとリニアガンでの狙い撃ちという嫌らしい攻撃を得意としていた。

ローナー・コーナーは卑屈な発言を繰り返し、アリーナでは嫌われ者だった。しかし、分かっていて嫌われ者を演じていた節があり、"嫌われ者"というより"嫌われ役"だったのかもしれない。サッドスマイルというAC名は、そんな自分の境遇を皮肉げに笑う、ローナー・コーナー自身の心情を表現していたのではないだろうか。

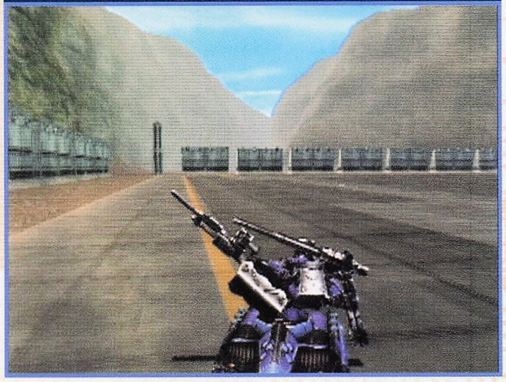


■ローナー・コーナーの戦闘シーン①



サッドスマイルの装備した長射程の武器は長距離ではなく中距離において最も命中した。獲物が飛び込む瞬間こそが彼の距離なのだ。

■ローナー・コーナーの戦闘シーン②



敵や状況に合わせて武器を変更するアリーナでは、シールドを握るACは珍しい。両肩と右腕に十分な火力を宿しているからこその選択であろう。

■PICK-UP Weapon

■PICK-UP Weapon



BACK UNIT

CR-WB87LG

実弾系キャノンとしては、発射感覚が短めのリニアガン。標的へ与える衝撃が大きいために、ローナー・コーナーはこの武器で中〜軽量級の機体を釘付けにして倒した。



BACK UNIT

WB25PU-LAMIA3

一度の攻撃で3連射するパルスキャノン。ローナー・コーナーが機動力を捨てて狙撃に徹するのは、移動にエネルギーを使わずにこの武器を使い易くするためである。

悪役の最後

ローナー・コーナーはアリーナの嫌われ役であった。しかし、それ故にローナー・コーナーの試合は盛り上がった。ローナー・コーナーが勝てば観客は本気で悔しがり、負ければ本気で喜んだ。嫌われ者ではなく、嫌われ役、分かりやすい悪役はアリーナに必要な役割だったのだ。

しかし、あまりにも悪役に徹しすぎたローナー・コーナーは、観客によってランカーとしての出世の道を閉ざされてしまう。あるアリーナのマニアが、ローナー・コーナーの試合のデータを解析し、彼が200km／hで空中を平行に飛ぶ標的に対して、極端に命中率が悪くなることを発表したのだ。これはローナー・コーナーが克服できなかった致命的な癖、操縦技術的な弱点であり、以降この癖を見破られたローナー・コーナーは明らかに勝率を落とす。

レイヴンという死線を潜る者たちが、1対1で戦うアリーナ。たとえどんな外的な要因があろうとも、勝てなければそのレイヴンが弱いと言われるだけである。だから、ローナー・コーナーは自分の敗戦を誰のせいにもしなかった。しかし、彼の低迷でアリーナから盛り上がるマッチアップがひとつ減ったことは確かだ。

RAVEN in VR ARENA

新しいアリーナの挑戦

VR ARENA

特攻兵器の襲来によりレイヴンズ・アークが崩壊し、同時にアリーナもその歴史を閉じる。しかしアリーナを必要とするレイヴンは多く、彼らの要望により新たなアリーナが作られた。

アリーナは民衆の娯楽であると同時に、レイヴンの貴重な実戦経験の場でもあった。アリーナはレイヴンズ・アーク崩壊と共になくなったが、多くのレイヴンはアリーナの再建を希望し、彼らのために新しいアリーナ、VRアリーナが作られた。

VRアリーナは仮想空間上でAIプログラムと対戦するAC操縦シミュレータである。対戦の前に設定金額を支払い、勝てばそれ以上の賞金が貰える。

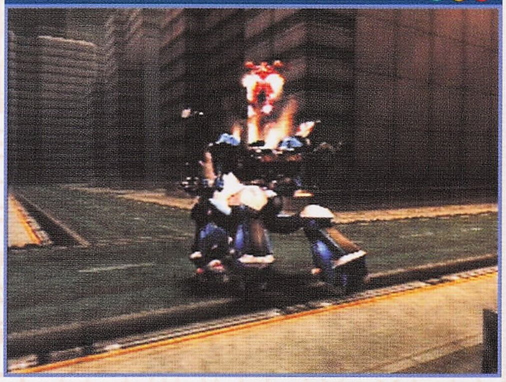
VRアリーナへの参加はレイヴンに限られる。何故ならVRアリーナは完璧なAC操縦シミュレータであるため、ACの追加システムとしてインストールするシステムになっているからである。VRアリーナではAC操縦のすべてが現実のACと同様になっており、使用するコクピットも現実のACとまったく同じである必要があったのだ。

VRアリーナは視覚、聴覚ともに完璧に近い再現性を持っており、現実との違いは加減速によるGの有無くらいだと言われている。その上対戦に負けても命を落とすことはないし、パーツが痛むことも、弾代がかさむこともない。VRアリーナはまさに理想的なAC操縦訓練所と言えるだろう。

■VRアリーナ(TRANING SPACE)



■VRアリーナ(BORN CITY)



VRアリーナのAIが操るACは、人間と大差ない動きを見せる。ACのパーツの組み合わせも豊富で、最後まで勝ち抜くのは至難の技と言われる。

■VRアリーナ(DUNE)



仮想空間とは思えないリアルな戦闘ステージ。砂漠や海上施設、アリーナなど種類も豊富で、障害物の有無やステージの広さが戦術に影響を与える。

賞金

VRアリーナで初めてランカーACに勝利した時は大金が得られるが、再度同じランカーACを倒しても、獲得賞金は減額される。

参加はレイヴンに限られる

レイヴンでなくとも個人的にACを持っている人間ならば参加できるが、ここではそんな奇特な人間は除外している。

レイヴン以外のACパイロットはレイヴン用に調整されたAIを倒す腕がないし、そもそも高額の設定金額を払えないので参加自体ができない。

VRアリーナのAC

VRアリーナの機体はインストールしたACそのままのパーツ構成となる。つまり仮想空間でのACの性能も、現実の性能に準拠する形となる。

新しいアリーナの挑戦

■①対戦相手指定



VRアリーナを起動させると、まず対戦相手を指定する画面となる。最初は1体しか選べないが、勝ち進むごとに強い対戦相手がダウンロードされる。ここで選択した相手に設定された掛け金を支払い、次の対戦へ進む。

■②対戦



対戦ステージのデータ紹介、お互いのACの機体紹介が済んだ後、実際の対戦を開始する。対戦するステージは敵のACに対応して設定されている。ここで勝利すれば賞金が得られ、負ければ先ほどの掛け金は没収される。

■③結果発表



対戦の結果を伝える画面。ここでは得た賞金、対戦にかかった時間、攻撃の命中率などが表示されている。下のウィンドウに表示されているが、初めての対戦相手に勝利した場合、相手のエンブレムを得ることができる。

■④新しい対戦相手ダウンロード



対戦に勝利した場合、新たなデータがダウンロードされ、対戦相手として指定できる。勝ち続ける限り対戦相手は増えていき、最終的に30体の敵と戦うことができるようになる。最後の敵の賞金はなんと60万にも上る。

上がVRアリーナの流れである。基本的には対戦相手を指定して対戦する、というだけのものだ。そしてまだ一度も勝利したことのない相手に勝利した場合、その相手のエンブレムと新たな対戦相手のデータがダウンロードされる。それを繰り返して用意されたすべての対戦相手を倒すことができれば、VRアリーナを制覇したことになるだろう。

ただしAIとはいえ用意された敵は強敵揃いだ。勝ち上がるには多少の金銭的なリスクを覚悟しなくてはならない。何しろレイヴンが相手ということで、対戦のために支払う設定金額が異常に高い。1万、2万は当たり前、少し上の方の相手になると、10万を簡単に超えてしまう。その分勝った時の獲得賞金も大きいのだが、賞金を満額貰えるのは初めて勝った時だけで、同じ敵を再び倒してもわずかな賞金（レイヴンの金銭感覚で）しか得られない。そのため、レイヴンのなかにはVRアリーナで次の対戦相手に挑む資金を得るために、ミッションで稼ごうとする者も多くいる。

VRアリーナがレイヴンを駆り立てる理由は、上位の敵を倒したときの高額の賞金である。VRアリーナの最高賞金額は60万。これはエヴァンジェやジャック・Oなど、現実の大物レイヴンの首に懸かっている懸賞金10万前後と比べても破格の値段である。VRアリーナはレイヴンにとって、腕を磨くと同時に一攫千金のチャンスでもあるのだ。

お互いのACの機体紹介

オフェンス、ディフェンスなどの数値をバーで表わしたもの。機体の性能を判別する大体の目安になる。

敵のエンブレムを得る

これは勝利の証であるとともに、実際のエンブレムの塗装用データでもある。このデータがあれば、自分の機体にVRアリーナで対戦したACのエンブレムを描くことができるようになる。また、エンブレムが気に入らない場合、データを元にエンブレムを改造することもできる。

History of ARENA
Works of RAVEN
Theory of "AC" purchase
STRENGTHENING OPERATION
Emblem tells...
RAVENS' update
Pick up ARENA RANKERS
RAVEN in VR ARENA

Mr. VR ARENA

VRアリーナ開発秘話 インタビュー：ジョーイ・グッドスピード

VRアリーナの基本システムの開発者であり、Mr.VRアリーナと呼ばれるジョーイ・グッドスピード氏にインタビューを行なった。VRアリーナ開発の知られざる苦労とは……!?

グッドスピード氏がMr.VRアリーナと呼ばれるのは、VRアリーナの基本システム開発に携わっただけではなく、その実用化に向けて様々な方面との交渉を成功させた最大の功労者であるからだ。ここではグッドスピード氏にVRアリーナ誕生までの、知られざる苦労を語ってもらった。

苦労ですか……。苦労はありましたが、それは仕事なので当たり前ですよね。苦労して、その代わりにお金を貰っている訳ですからね。

私は必要以上の苦労をしたとは思っていません。ただプロジェクト中で私にしかできない仕事があったので、そのお陰で私がプロジェクトの代表として人と会うことが多かった。私が苦労したように見えるのであれば、そのせいでしょう。

私にしかできない仕事というのは、"説明"です。VRアリーナがどのようなものか、何を目指しているのか、どのような利点があるのか。一緒にVRアリーナを作ってきたスタッフには理解して貰っています。しかし、対外的にVRアリーナの理念と、技術面の両方を説明できる人は少ない。そのため、スポンサーに会ってプレゼンテーションする場合は、私が同行することになります。それに私はなんでも自分でやらないと気が済まない性質なので、できる限り自分でやりたいというのもありました。

私はどちらかと言うと、技術畑の人間なんです。だから自分で作ったものに自信がある。経営者はできたものを利益で評価しますが、技術者は品質で評価します。自分たちはより良いものを作っているんだ、そしてVRアリーナという新しい道を切り開こうとしているんだ、そう自負して作っている製品の素晴らしさを100%相手に伝えるには、やはり私が直接説明するしかない。それは無事に仕事を終えた今でもはっきりと思っています。

ジョーイ・グッドスピード略歴

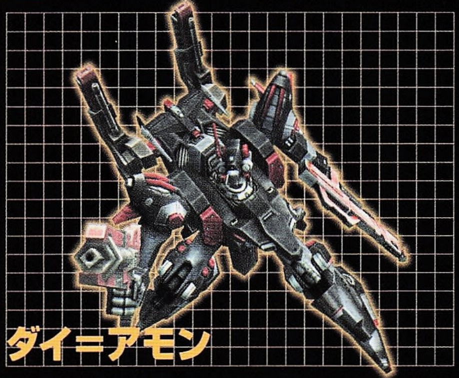
大学在学時に知能工学を修め、キサラギに就職。しかし、自分の思ったような仕事ができないことを理由に2年で退社。その後フォーミュラフロントのAI関連の仕事を請け負っていたが、VRアリーナ製作のために現在の企業にヘッドハンティングされる。

データ上のレイヴンたち

ここではVRアリーナで活躍するAIたちを、その製作者であるグッドスピード氏に語ってもらった。VRアリーナならぬVRレイヴンたちは、どのような考えの下、生み出されていったのだろうか。

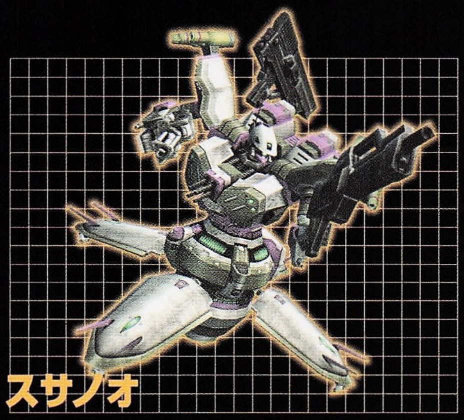
■データ上のレイヴンたち①

■データ上のレイヴンたち①



ダイ＝アモン

最後の敵ということで、強くなるように苦心しました。結果、対処のしにくい空中からの近距離離戦を得意にしてあります。アリーナのチャンピオンというと、やはり中量2脚のバランス型というイメージがあるので、ACのルキフェルはその方向で組み上げました。



スサノオ

高速での射撃戦が得意なフロート型ACの最上位機ですね。フロート型にしては高い耐久力を与えて、機動力と防御のバランスを取っています。ステージが狭いと力を発揮しきれないので、思い切って全ステージ中最も広いステージを用意してあげました。

技術面での苦労はありましたか？

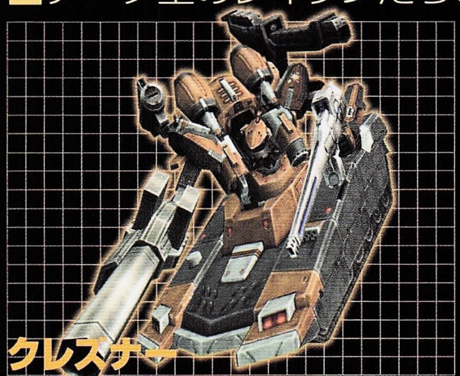
VRアリーナは私がひとりで作ったと思われている方もいらっしゃるようですが、そんなことはありません。私が作ったのはACを動かすAI部分だけなのです。AIはフォーミュラフロントという偉大な先達が切り開いた技術があって、私はそれらを元に現行のAIを作ることができたので、比較的苦労は少なかったと思っています。良くフォーミュラフロントのAIよりもVRアリーナのAIの方が強いと言われているのを耳にしますが、それはVRアリーナのプログラムが優れているという証明にはならない。何故ならフォーミュラフロントは競技なので、厳密なレギュレーションを守らなくてはならないからです。守るレギュレーションのない分、VRアリーナのAIの方が強くて当然なんですね。それにフォーミュラフロントはAIに本物のACを操作させて戦わせる。VRアリーナは仮想空間で、人の動かすACとAIを戦わせるという違いもあります。仮想空間で動かすVRアリーナのACはフォーミュラフロントに比べてごまかしが利く。その分随分と楽な面もあります。ただし技術面では、その仮想空間の再現に悩まされました。最も大変だったのは、ACのコクピットに仮想空間を作り出すことだったのです。

VRアリーナは完璧なシミュレータを目指していたので、ACの操作は本物とまったく同じにする必要があった。それにはACのコクピットをそのまま使うのが一番適していたんです。しかし、ACのコクピットはそのようなシミュレータを動かすようにはできてはいない。モニタにあたかも現実と見間違えるような仮想空間を映して、仮想空間でのできごとに合わせてスピーカから音を鳴らし、仮想空間での姿勢の変化に合わせてコクピットの角度を変える。すべてがいままでに例のないプログラムのため、一から作らなくてはなりません。ACのコクピットで歩き回れる仮想空間を再現するというだけで、開発のほとんどの時間を費やしています。

しかしこの苦難をクリアしたお陰で、VRアリーナは他に例のない独自性を打ち出せたと思います。ACのコクピットでその機体情報を使って動かすだけに、自分が現実でいま持っているパーツで組んだACしか使用できない。これはシミュレータとしては異例のことだと思いますが、逆にこのお陰でレイヴンは確実に現在の自分の実力を伸ばすことができる。それにその枠組があるお陰でレイヴンの方にVRアリーナを単なるシミュレータだけではなく、稼ぎ口の1つとして認識して頂けました。これが、仮想空間であることを良いことにどんなパーツでも組み替え自由であったなら、ただのゲームのような扱われ方をしていたかもしれません。

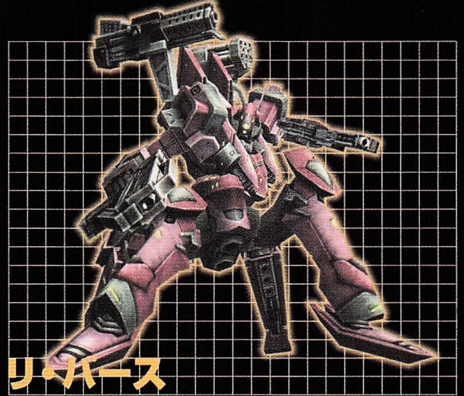
■データ上のレイヴンたち②

■データ上のレイヴンたち②



クレスナー

タンク型ACはやはり火力だろう、ということで機動力を捨てて火力に傾注した機体が欲しくて作りました。機動力がほとんどない代わりに、スラッグガンやバズーカで高い攻撃力を持たせています。死角に回られると弱いですが、正面からの打ち合いでは負けません。



リ・バース

一瞬の火力よりも、持久戦でダメージを蓄積させて勝つことが得意な4脚型のACです。敵に着かず離れず、マシンガンを連射して、確実にダメージを与えていきます。攻撃力より防御力、防御力より機動力を優先してみました。中堅どころのAIの代表格ですね。

データ上の強化人間

VRアリーナで敵として設定されているデータ上のレイヴンのなかには、強化人間の能力を持つレイヴンもいる。そのようなレイヴンは高ランクに設定されており、高額の賞金を狙うVRアリーナ参加者の前に立ちはだかる。

稼ぎ口の1つ

VRアリーナの賞金を生活の足しとすること。メインの収入ではなくとも、所持金が欲しいパーツに少しだけ足りないからVRアリーナで稼ごう、などということは頻繁に行なわれている。命の危険がない割に多額の賞金がもらえることが好評のようだ。

History of ARENA
Works of RAVEN
Theory of "AC" purchase
STRENGTHENING OPERATION
Emblem tells...
RAVENS' update
Pick up ARENA RANKERS
RAVEN in VR ARENA

VRアリーナという名前に由来はあるのですか？

VRアリーナは私がスポンサーの方に企画の説明をする時に作った言葉です。開発当初VRアリーナは別の呼ばれ方をしていたのですが、VRアリーナという言葉が分かりやすかった。次第に開発者にも浸透して、最終的に正式名称になったんです。

ただ、この名前のせいで困ったこともありました。VRアリーナと言うと、どうしてもレイヴン同士が賞金を巡って戦い、観客による収入を得ていたアリーナのイメージが強すぎる。だから、VRアリーナの内容を説明するとそんなものはアリーナではない、と言ってそれ以上話を聞いてくれない人が出る。以前のアリーナが好きだったという人ほどその傾向が強い。アリーナが好きな人にこそVRアリーナを理解して欲しいのに、名前だけで話を聞いてくれないのは悔しかったですね。

VRアリーナはアリーナと違ってレイヴンのために作られ、レイヴンをメインの収入源とするものです。それだけに第三者から見たらアリーナとはまったく違うものに思える。ただしレイヴンにとっては相手が生身かAIかの違いだけで、戦って勝てば賞金が貰えるという点には変わりありません。

これからVRアリーナはどうなりますか？

レイヴンが減っているいま、VRアリーナの使用者も減少傾向にあります。しかし現在のアライアンスとバーテックスの争いが終われば、レイヴン同士の賞金を巡る殺し合いは終わります。そうなれば大勢のレイヴンが活躍する時代が再び来るでしょう。もしかしたら、争いが終わればレイヴンという存在はなくなるかもしれませんが、それでもACとそのパイロットの存在とがなくなることはないと思います。

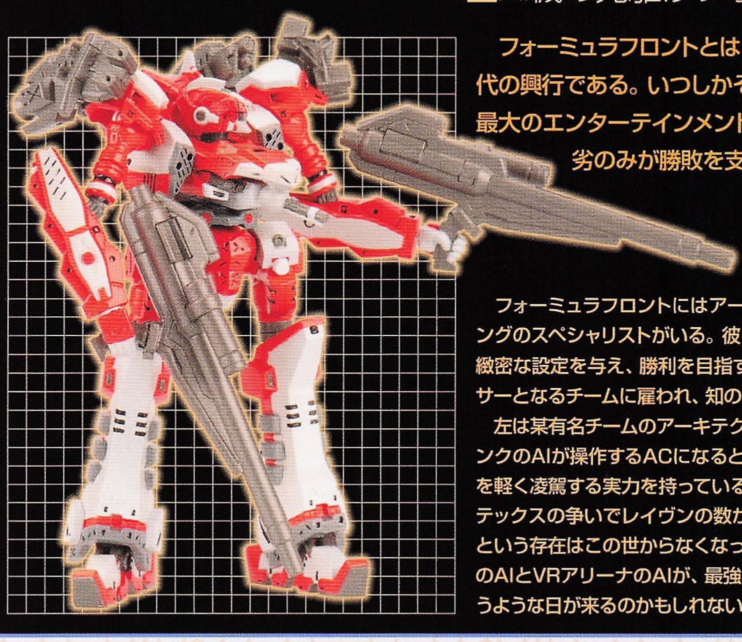
優れたACシミュレータであるVRアリーナはACパイロットを育てる際に必要になります。アライアンス、バーテックス、どちらの勝利に終わろうとも、争いが終わりさえすれば再びVRアリーナの使用者が増加するでしょう。それはレイヴンの活性化かもしれませんし、勝利した組織の軍拡かもしれません。恐らくVRアリーナが目指すのは、現在の高額な掛け金をやり取りするギャンブル的なシミュレータではなく、優秀なACパイロットを安全に教育する教育ソフトとしての完成でしょう。

もし再び私がVRアリーナの進化に携わるようなことがあれば、その時はまたMr.VRアリーナの名に恥じないように全力を尽くしたいと思います。

■AI機の先駆けフォーミュラフロント

■AI機の先駆けフォーミュラフロント

フォーミュラフロントとは、AI制御のACが戦う、新世代の興行である。いつしかその人気はアリーナを超え、最大のエンターテインメントとなった。そこは、知の優劣のみが勝敗を支配する戦場である。



フォーミュラフロントにはアーキテクトと呼ばれるAIチューニングのスペシャリストがいる。彼らはACのパーツを選択し、AIに緻密な設定を与え、勝利を目指す。アーキテクトは企業がスポンサーとなるチームに雇われ、知のタクトを振るう。

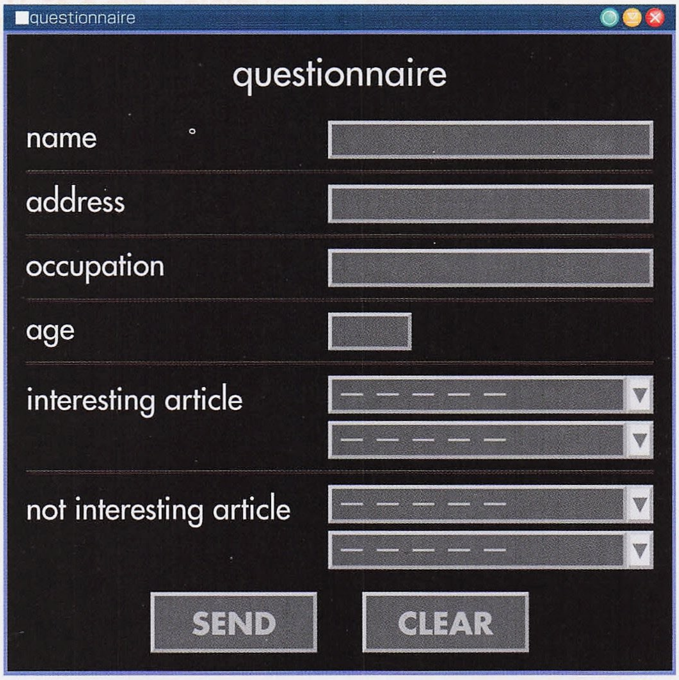
左は某有名チームのアーキテクトが調整したACである。このランクのAIが操作するACになると、生半可な人間のACパイロットを軽く凌駕する実力を持っている。このままアライアンスとバーテックスの争いでレイヴンの数が減り続ければ、やがてレイヴンという存在はこの世からなくなってしまい、フォーミュラフロントのAIとVRアリーナのAIが、最強のACパイロットの座をかけて戦うような日が来るのかもしれない。

レイヴンにとっては変わらない

アリーナとVRアリーナ、比べてみれば確かにレイヴンにとっては、敵を倒して賞金を得るという基本的な構造は変わっていない。これこそが、VRアリーナがアリーナの代わりとなることができた最大の理由かもしれない。

某有名チーム

グッドスピード氏は一時期このチームで働いていたことがある。VRアリーナのAIにおける基本的な技術にはフォーミュラフロントの技術が応用されているという話も頷けるというものだ。



アーマード・コア EXTRA GARAGE VOL.3
フリーダム・ワークス

2005年10月22日　初版発行

発行人　浜村弘一
編集人　青柳昌行
編集長　森　ユキ
副編集長　比企利至
業務部　青木孝道 / 中井優一
営業部　後藤　剛 / 酒井朋喜 / 堂前秀隆 / 高田聖

編　集　スタジオ因果横暴
執　筆　澤見　剛
デザイン　高島"disir"ヒロキ
撮　影　スタジオT
制　作　株式会社エンターブレイン メディアミックス書籍部
ホビー企画グループ

協　力　株式会社フロム・ソフトウェア

印　刷　共同印刷株式会社

発行所　株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
電　話　0570-060-555(代表)

●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。
●本製品の使用上の注意は外箱に記載されています。
●この冊子は公式設定に基づいて制作されておりますが、一部、制作側による創作が含まれております。
© 1997-2005 FromSoftware, Inc. All rights reserved.
© 2005 ENTERBRAIN,INC.

本体価格は外箱に表示してあります。

ISBN4-7577-2400-4
Printed In Japan

本製品の内容・不良交換についてのお問い合わせ先

株式会社エンターブレイン　カスタマーサポート

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1

電話：0570－060－555

お問い合わせ受付時間：
月曜日～金曜日（土・日・祝は除く）12：00～17：00

Eメール：support@ml.enterbrain.co.jp

enterbrain